
GRÁTIS: 8 FICHAS SENSACIONAIS DE GAME BOY COLOR
Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
44
ABR/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
Spider-Man
The Movie Game
Direto do cinema
para o GameCube
Breath of Fire GBA
Detonamos tudo!
007
Agent Under Fire
&
Sonic
Adventure 2 Battle
Já chegaram para
o GameCube!
GBA total:
Ice Age
Tony Hawk 3
Jedi Power Battle
Crash Bandicoot
Nintendo & Square
Saiba tudo sobre
a reconciliação
DRAGON BALL Z™
As maiores batalhas do universo em dois
superjogos para o Game Boy Advance
ISSN 1516-1892
00044
9 771516 189008



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

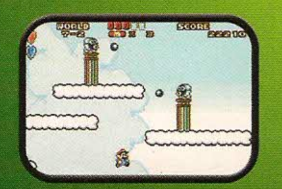


Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





EDITORIAL

Vou dizer para vocês que 44 deve ser, ao mesmo tempo, o meu número da sorte e o meu número do azar. Vou explicar: a edição de número 44 está como eu gosto, a começar pela capa. DBZ sempre me fascinou, mas confesso que os primeiros jogos lançados em formato de Card Game Tabuleiro eram muito chatos e somente agora no GBA é que vamos saborear uma aventura de verdade. Tem o Homem-Aranha que é pura emoção no GameCube. E ele não está sozinho: James Bond e seu elegante smoking cinza, demonstram a agitada vida de um agente secreto sob o fogo cruzado dos bandidos, e Sonic traz à tona a fantasia colorida dos sonhos infantis. Breath of Fire é o jogo certo para se detonar e quebra um galhão nos períodos de ociosidade. A seção Hot Shots tá pra lá de quente (Pokémon para GBA, Mario de tudo quanto é jeito no GameCube, e chegando jogos, jogos e mais jogos de qualidade) e aconteceu a tão esperada reconciliação entre a Square e a Nintendo. Os leitores fizeram a sua parte, muitos desenhos foram enviados e conseguimos fazer um Hot Paint show de bola, sem falar na seção N-Mail, que tem cada uma!
Grátis mais oito fichas do Game Boy Color para somar e enriquecer a sua coleção, que já está cotada a peso de ouro no mercado negro. Enfim, uma edição 44 de babar no queixo. Agora, ficar sem a mão amiga do Pablo, que nesse momento deve estar curtindo suas férias em algum lugar chapado lá da Rússia, isso é muita falta de sorte. Por esse motivo, também ficamos sem o precioso e já aclamado No Controle, nossa fonte de informação e incentivo. Nunca me senti tão abandonado como nesta edição 44 que acabamos de fechar. Mesmo desfalcado de um de seus principais jogadores, o time da Nintendo World venceu! É isso aí!

Ronny Marinoto

Goku está de volta aos consoles de videogame. Sorte nossa!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 44 — Abril/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br


LANÇAMENTO!
SONIC ADVANCE™
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
FAST SHOP
FAST SHOP
a melhor dica de Nintendo desta revista.

N-MAIL

No dia 31 de março comemoramos a Páscoa e aposto que você s
Bem, o jeito é esperar que o tempo apague as marcas. Nó
por engordurar muitas cartas por aqui, mas nem por isso deixamo

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Quinze cartas de leitores se oferecendo para trabalhar, sem remuneração alguma, na Nintendo World. Mês que vem podemos até tirar folga.
Um e-mail de um leitor que viu a entrevista que a MTV fez com o André Forastieri e confundiu um japonês que apareceu na tela com o Pablo Miyazawa (pior do que isso, ele ainda disse que o visual do cara era tosco).
Centenas de e-mails e cartas felicitando-nos por nosso trabalho na revista e outra centena criticando e opinando de maneira séria.
Um e-mail enviado pelo Pablo, direto da Rússia, só para dizer que o frio de lá congela até pingüim e que as mulheres russas estão entre as mais belas do planeta.
Quatro e-mails com desenhos para o Hot Paint e fotos para a seção Arena (o que não aceitamos!).
Nenhum convite para festas boca-livre, entradas grátis para o cinema e nem sequer um ovinho recheado de bombons. Merecemos mais comida e diversão grátis!

EU QUERO PORRADA E FANTASIA

Olá pessoal da **NW**, parabéns pela excelente revista e pelo grande sucesso. Bom, mas quanto ao GameCube tenho algumas dúvidas em relação aos seus jogos, pois na minha opinião, o console anterior da Nintendo (Nintendo 64) foi um festival de erros e bobagens em termos de jogos. Tá! Eu admito, **Zelda** é muito legal, **DK64** é excelente, mas não é a isso que me refiro. O que eu quero dizer é que proprietários de N64, fãs de RPG e de jogos de luta, ficaram realmente abandonados, pois jogos bons de luta só foram lançados no estilo poligonal 3D, o estilo menos admirado por todos, e RPGs? Tem algum? Bem, provavelmente alguns aí da **NW** vão querer o meu fígado, mas estou apostando pesado nos jogos da SEGA a serem lançados para GameCube, pois a Nintendo preocupou-se mais em mostrar o número de cores que o N64 é capaz de reproduzir do que com o próprio jogo! Obs: para aqueles que pensam que eu sou um fã da Sega e um baita recalcado, fiquem sabendo que adoro a Nintendo, sempre adorei e tenho um N64 e estou prestes a adquirir um GC!!

Daniel de Resende Rodrigues
Porto Alegre/RS

Ficou claro pra nós que você adora a Nintendo, Gislene. Quem gosta mesmo, bota a boca no mundo de uma maneira educada e coerente quando acha que alguma coisa está errada. Que nem você fez. E a gente não tira a sua razão. Quem é adorador de certos gêneros de jogos, especialmente RPGs, ficou mesmo meio orfão com o Nintendo 64. Mas agora que a Nintendo não trabalha mais com cartuchos, mais e mais softhouses estão ansiosas por trazer seus títulos para o GC. Se você está prestes a adquirir o seu, vai preparando os dedos pois terá muito trabalho logo mais.

VOCÊ É MINHA PRINCESA

Peach! Peach! Peach!
Poderosa, maravilhosa, rainha, legal, sincera, linda, tudo de bom, milhões de vezes melhor que a Daisy, a melhor da Nintendo, a melhor do mundo, a melhor princesa, a melhor mulher. Peach! Peach! Peach!
Princesa Toadstool, eu te amo!

Tiago Brum
Brasília/DF

Sei não, Tiago... morando aí em Brasília, não seria melhor você ficar se desmanchando todo pra cima da mulher de algum político? Te garanto que é menos arriscado do que tentar xavecar o objeto de desejo de um dragão escamoso como o Bowser. Isso sem falar no Mario! Você tem idéia de como pode ser perigoso um italiano enciumado?

OS INVENCÍVEIS

Muita gente jurava de pés juntos que o GCN (é GCN porque NGC é Neo Geo Color) seria um fracasso. Ainda assim eu comprei o meu. Jogava feliz **Smash Bros Melee**, esperando **Sonic**, **Phantasy Star**, e tantos outros jogos, mas era fato que meus amigos jogavam na cara que eu nunca teria **Final Fantasy**...
Bem, isso já não é verdade. Quando eu li por toda web, incluindo no site da **Nintendo World**, a frase "Square is back to Nintendo", minha mão tremeu, meu coração acelerou e minha vista embaçou. No início eu não acreditava, mas ao ver em fontes confiáveis, percebi que era verdade. Não desmereço a Nintendo, Rare ou Sega, mas a Square já foi uma grande paixão minha, que agora volta! Agora, com a Sega, Rare, Square e Nintendo do mesmo lado, WE ARE INVENCIBLE!
Vida longa ao cubo!

Elite Four Yukio
Via e-mail

E que venham os RPGs! Nós também não poderíamos estar mais felizes. Durante muito tempo esperamos pacientemente pela volta da Square e agora isso finalmente aconteceu. Com exceção de Final Fantasy Tactics **para GBA, ainda não sabemos exatamente quais serão os jogos da empresa para os consoles Nintendo, mesmo assim, não conseguimos fazer a baba parar de escorrer pelo canto da boca. A felicidade é tanta que vamos continuar chamando o GameCube de NGC porque o Neo Geo Color que você falou na verdade chama-se Neo Geo Pocket Color.**

TÁ FALTANDO UM GAME DO SUPLA

Que história é essa de um jogo da Britney Spears para GBA? Vocês não digitaram errado, ou algo assim? Por favor me expliquem...
P.S.: Estudo no COPI, aí perto de vocês!

Danilo
São Paulo/SP

Não, Danilo. Nós não digitamos errado e você também não está delirando. Britney é um fenômeno pop e como tal, seu nome aparece e vai continuar aparecendo em tudo que é produto até que os poderosos da indústria fonográfica resolvam que uma nova gatinha virgem de 19 anos é que será a bola da vez. Não fique preocupado pois a gente vai jogar antes de você e dizer se o jogo é bom ou não.

A INVEJA É UMA M...

Inveja: um dos sete pecados capitais e um dos piores. Se a inveja é um pecado, eu acho que eu sou um dos piores pecadores do planeta. Tenho muita, mas muita inveja de vocês! Vocês jogam videogame o dia inteiro, vão às maiores e melhores feiras e exposições de games, fazem uma das melhores revistas de games do mundo, e ainda ganham por isso! Eu sei que esse é somente o lado bom da coisa. Vocês têm prazos para entregarem detonados, matérias etc., e ainda o lugar que vocês trabalham deve ser um dos lugares mais nojentos e bagunçados que existem, mas mesmo assim queria de verdade estar no lugar de vocês!
O meu maior sonho é fazer pelo menos metade do que vocês fazem aí por dia! Sou um ótimo redator, curto muito games, sei mexer bastante em computadores, sou inteligente, tenho olhos críticos e tenho muitas, mas muitas idéias mesmo.
Obrigado por tudo que vocês já fizeram e ainda vão fazer.

Rodrigo Poveron Ferreira
Jundiaí/SP

Oh vida... oh azar... como eu queria ser um ótimo e inteligente redator, curtir muitos games, mexer bastante em computadores e ainda ter olhos críticos e muitas idéias... pena que a vida é injusta com alguns e eu tenho que ficar respondendo às cartas do N-Mail todo mês. Preferia estar curtindo o sol do interior, em Jundiaí, lendo a Nintendo World **à beira da piscina...**

QUALQUER COISA

Estou enviando este e-mail porque lembro de ter lido em uma **NW** anterior, na sessão Top Secret, algumas dicas sobre um jogo para Game Boy Advance chamado **Rocket Power: não-sei-o-que-lá**! Eu gostaria muito de saber que jogo é esse, já que vocês não falaram nada sobre ele e eu não encontro em lugar nenhum. Por favor, falem algo sobre ele! Qualquer coisa!

Elkaer Weiller Rodrigues
Campo Grande/MS

Rocket Power **é um desenho animado exibido no canal** Nicklelodeon **e que ganhou um game de GBA. O game chegou em nossas mãos, nós jogamos e planejamos fazer um review dele. Só que ele é tão chato que a matéria foi derrubada. O que fazer com todos aqueles passwords que anotamos, foi a nossa dúvida no fechamento da edição 40. Tasca lá no Top Secret que sempre tem alguém que pode estar encalhado nessa bomba. Será que nossa decisão ajudou ou atrapalhou?**

NÃO VOU COM A CARA DO SONIC

Oi galera da **NW**! Tudo em cima? Quer dizer, nem tudo em cima por uma pequena razão: vocês estão esquecendo o MARIO e privilegiando o SONIC! Não suportei ver na capa da edição 42 aquela coisa azul cheia de espinhos nas costas! Pôxa gente... o principal símbolo da Big N é o Mario e vocês estão deixando ele de lado e botando o Sonic na frente! Se continuar assim, quando disserem o nome NINTENDO, em vez de lembrarmos do Mario vamos lembrar do Sonic! Mando este e-mail por que estou preocupado

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

esbaldou de comer ovos de chocolate, não é mesmo? também mandamos ver nos chocolates e acabamos de ler todas. Veja as selecionadas deste mês:

com essa possibilidade. Vocês vão perceber que o que eu digo é em nome dos nintendomaníacos, em nome daqueles que não querem penetras como a Sega, em nome de todos que acompanham a saga Nintendo desde que o NES foi às lojas, em nome daqueles que detestam P e X com suas coisas falsificadas. Enfim, em nome dos leitores da **NW** que confiam na Nintendo.

Miguel Jorge Coury
Brasília/DF

Calma aí, Miguelão! As coisas não são bem assim. O Sonic está na capa da edição 42 por merecimento! Até a revista americana Nintendo Power **o colocou em sua capa. Afinal, seus dois jogos (para GBA e GC) são fabulosos e não é todo dia que a gente vê um personagem que era exclusivo da Sega mudar de lado e acabar caindo no colo da Nintendo. Se você é um fã tão radical assim que nem suporta a idéia de "penetras" dando suas contribuições nos consoles Nintendo, pode ficar tranqüilo que não vai ser um porco-espinho (ou ouriço, ou almofada de alfinetes ou qualquer outra coisa espinhuda) que vai destronar nosso querido bigodudo como o maior mascote da Big N.**

ELES NÃO PARAM DE CHORAR

Já mandei montes e montes de e-mails e nada de resposta! Por que a **Nintendo World** não tem alguém responsável por responder aos e-mails? Vocês escrevem na revista que receberam tantas cartas, tantos e-mails, tantos desenhos. Mas cadê as respostas?

Héber Simeoni
Via e-mail

O que você acha que eu tô fazendo aqui? Tricô? Só que não dá pra responder tudo, senão eu não faria mais nada da vida. Mas não se sinta ignorado. Toda a correspondência que chega na NW **é lida por, no mínimo, uma pessoa (às vezes, mais). Como nem tudo pode ser respondido, nós selecionamos aquelas dúvidas mais freqüentes, as cartas e e-mails mais interessantes e também aqueles mais chatos. Como esse seu, por exemplo.**

REVELAÇÕES

Acabo de descobrir que a empresa Rareware possui atividades no Brasil. E sabem por que digo isso? Coloquem o jogo **Perfect Dark** no N64 e confiram o rosto do personagem Daniel Carrington. E aí, reconhecem o figura? Ele é o fofoqueiro Leão Lobo! E não é só! Há um guarda com o rosto do Téo Werneck – aquele DJ do programa Super Positivo –, outro com o rosto do Roberto Justus e um que é a cara do Cassiano Barbosa (colaborador da **NW**). Sem dúvida, os caras da Rareware estiveram por aqui.

Gabriel Taranto (Skedar Fanatic)
Via e-mail

Agora ferrou de vez! Você acaba de estragar tudo, Gabriel! Isso não era pra ser revelado! Não quero ser pessimista, mas acho que depois dessa é bem provável que a Rare interrompa o desenvolvimento da seqüência de PD**. Tudo porque você resolveu meter o nariz onde não foi chamado e descobriu um dos maiores segredos dos games. E justo agora que o Ratinho, o Eric Araki e o Luciano Huck haviam concordado em emprestar suas feições para o jogo...**

INTERNET NA PRÉ-HISTÓRIA?

Tenho uma dúvida a respeito do Super Nintendo, ou melhor, da sua versão nipônica, o Super Famicom. Li numa revista concorrente há muito tempo, que o Super Famicom possui um sistema de conexão na Internet, o Satella View.
Como o sistema telefônico dos japoneses é muito mais avançado que o brasileiro, acredito que esse é o motivo pelo qual nós aqui desconhecemos esse acessório. Vocês poderiam dizer como ele funciona? Valeu!

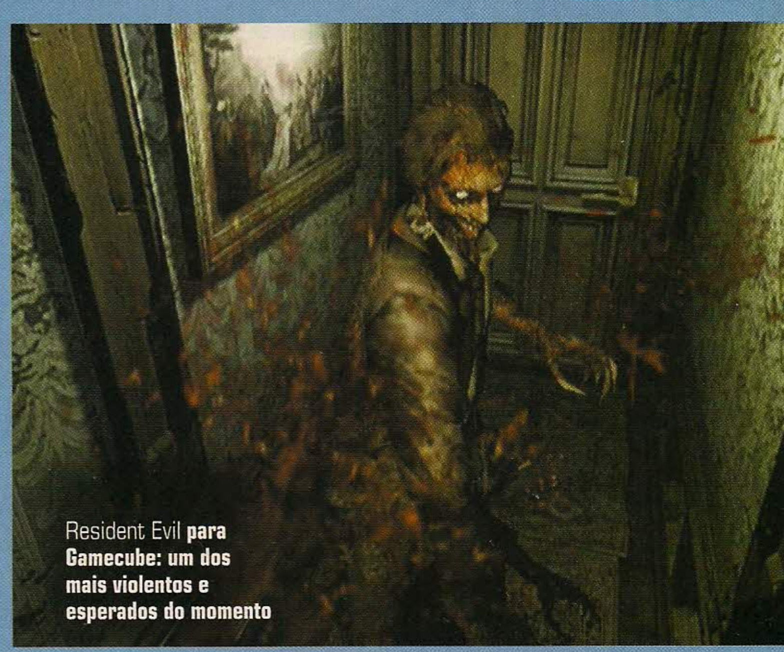
Fernando Peres
Assis/SP

Nessa você foi fundo Fernando. O Satella View foi um periférico lançado apenas no Japão que permitia aos usuários de Super Famicom o acesso a uma rede própria da Nintendo, diferente da Internet. Nessa rede, a Big N oferecia conteúdo como notícias de games e variedades, demos de jogos que estavam por vir e até mesmo jogos exclusivos, como Radical Dreamers, o side story de Chrono Trigger, F-Zero 2, um remake do primeiro Legend of Zelda do Nintendinho e muitos outros. O acessório era conectado na parte debaixo do Super Famicom (na famosa porta EXT) e o conteúdo era recebido via satélite e salvo em pequenos cartuchinhos (parecidos com os de Game Boy) através de um adaptador semelhante ao Super Game Boy. Por isso continuamos a dizer que o japonês é um ser privilegiado no mundo dos games. Muitos dizem que eles já possuíam internet na Pré-história.

CARTADOMÊS

Ae! "Lebeza"??
Estou escrevendo este e-mail para dizer-lhes que não entendo como nosso governo pode criar uma lei para a classificação etária de jogos sendo que possui outras preocupações e prioridades. Foi lendo ao caderno Folha Teen, da Folha de São Paulo, que constatei o seguinte: ao criar esta lei que classifica os jogos de acordo com o seu conteúdo, proibindo a venda para as pessoas que não estão inclusas na faixa etária do jogo desejado e punindo a loja que violar essa regulamentação, o governo precisará de um orgão (não me lembro qual) para fiscalizar. Se nem para fiscalizar leis mais sérias o governo tem competência e pessoal adequado... Mas existem outros poréns:
1) A proibição para que alguém de 16 anos (por exemplo) compre um jogo para maiores de 18 termina quando o seu responsável compra o jogo para ele, ou então o acompanha para efetuar a compra...
2) Muitas, mas MUITAS pessoas utilizam o mercado pirata... o mercado pirata não obedece qualquer lei!
Que coisa, não?
Se este e-mail não ficou completamente incoerente, estou com menos sono do que pensei!!!
Abraços!!

Ricardo Cappellano
Juiz de Fora/MG


Resident Evil **para Gamecube: um dos mais violentos e esperados do momento**

E ae! "Tercinho"?? Se tem uma coisa que eu não gosto de discutir é política. Talvez seja porque eu não aprecie a maioria dos políticos que rege meu país e que não passa de um bando de salafrários. É lógico que também tem muita gente boa na política, e em respeito a eles e devido a se tratar de um assunto ligado a video games, vou até dar meus cinco centavos em relação ao assunto. Os jogos têm que ser classificados por faixa etária para auxiliar os pais na hora da escolha do entretenimento que seus filhos levam para casa, mas essa obrigatoriedade e a fiscalização que pode advir disso vai mais prejudicar o dono de um estabelecimento comercial (que pode acabar pagando uma multa absurda apenas por vender seu produto), do que ajudar a mãe do Fabinho a decidir se ele pode ou não jogar Resident Evil. **Uma fiscalização maior e mais eficiente em cima dos pirateiros que só atrasam o lado do mercado de video games no Brasil, ninguém está interessado em fazer, né? Então, politicagem brasileira, encarecidamente lhe peço que tome vergonha na cara e deixe o coitado do Ricardo dormir em paz!**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor



Willian Linitch dos Santos São Paulo/SP

Prêmio: 1 cartucho **N64**

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!



Jonathan Gomes dos Santos São Paulo/SP

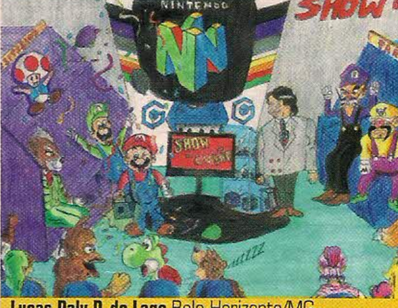


Fábio Simka Coutinho Mauá/SP



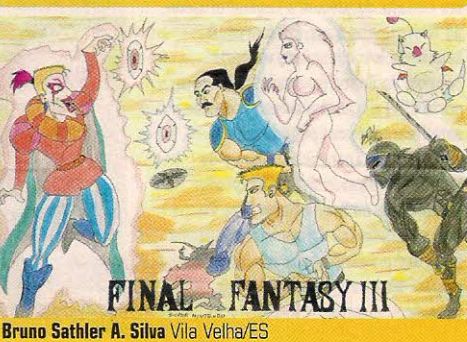
Gilliard José Celini Piracicaba/SP

Gustavo Ribeiro de C. Berredo São Luís/MA



Lucas Paly P. do Lago Belo Horizonte/MG

Bruno César de Sousa Guaíra/SP



Bruno Sathler A. Silva Vila Velha/ES

CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias
André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisão

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Cleiton Campos, Eric Araki, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Rogério Freire (textos), Ayala Jr., João Rafael Ferraz, Robson Teixeira (arte), Luiz Gustavo Bacan (arte e ilustração de capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 44, abril de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

SUPER MARIO WORLD: DIVIRTA-SE COM AS NOVAS AVENTURAS DO MARIO E SUA TURMA!

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,33

GAME BOY ADVANCE
ARTIC · INDIGO · GLACIAL
3x R$ 99,67 Novo preço
OU EM 12x R$ 29,86

SONIC ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,33

3x R$ 43,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MYSTERIO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER MARIO ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- CASTLEVANIA — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- X-MEN REIGN OF APOCALYPSE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- GT ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER STREET FIGHTER II — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- WARIO LAND 4 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- F-ZERO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- RAYMAN ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- EARTHWORM JIM — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- IRIDION 3D — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR
AMARELO · TEAL · KIWI · SPECIAL EDITION · PURPLE
3x R$ 66,33 Novo preço
OU EM 12x R$ 19,87

3x R$ 33,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON TRADING CARD
- OS SIMPSONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- 007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
- ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- DEXTER'S LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- GAME & WATCH GALLERY 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- CORRIDA MALUCA — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- KIRBY TILT 'N' TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

NINTENDO 64
3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,85

- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — 3x R$ 63,00
- ZELDA MAJORA'S MASK (INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO) — 3x R$ 66,33
- POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33
- ISS 2000 — 3x R$ 56,33
- PERFECT DARK — 3x R$ 56,33
- PAPER MARIO — 3x R$ 56,33
- BANJO-TOOIE — 3x R$ 56,33
- STAR WARS BATTLE FOR NABOO — 3x R$ 56,33
- CONKER'S BAD FUR DAY — 3x R$ 66,33
- READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2 — 3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/05/2002 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777





CÓDIGO NN25A

A novela Square & teve um final feliz!

A gigante dos RPGs reata os laços com a Big N após seis anos de uma gélida distância

Quem diria? Há exatas cinco edições, estas mesmas duas páginas traziam toda a tristeza dos amantes da Nintendo, decepcionados com a distância da Square.

A empresa é sinônimo de **Final Fantasy** e foi, um dia, o que a Rare é atualmente para a Big N: exclusiva e desenvolvedora de jogos de primeira grandeza. Todos sabemos que o relacionamento foi abalado em 1996, quando a Square decidiu partir para a plataforma da Sony, o PlayStation. Depois de anos de muita esperança, torcida, reza, correntes, petições, mandingas e simpatias, o sonho tornou-se realidade: a Square voltou a desenvolver games para plataformas Nintendo! E não é uma brincadeira de 1º de abril – a notícia começou a correr pela imprensa japonesa e logo foi confirmada por ambas.

Hiroshi Yamauchi, o experiente presidente da Nintendo, está pagando por isso? Não. Na verdade, muitos fatores colaboraram para essa união. Desde a saída de Hisashi Suzuki da presidência da Square, no final de 2001, seu sucessor, o diretor executivo Yoichi Wada, teve como prioridade absoluta a reconciliação com a Nintendo. O intuito era aumentar os lucros da empresa e evitar a debandada de funcionários (a equipe que desenvolveu **Legend of Mana**, para PlayStation, por exemplo, deixou a Square para formar a Brownie Brown, nova divisão da Nintendo e responsável por **Magical Vacation** do GBA).

Game Designers Studio: é Square para Nintendo

Dessa maneira, a Square decidiu fundar um novo estúdio de desenvolvimento de jogos dedicado somente aos sistemas Nintendo, com o nome provisório de Game Designers Studio. As ações da nova empresa estão divididas em 49% para Square e 51% para Akitoshi Kawazu, alto executivo da gigante dos RPGs e também produtor de games das séries **Seiken Densetsu**, **SaGa** e **Final Fantasy**. Essa subsidiária da Square ainda vai contar com o suporte do Fundo Q, uma verba que foi disponibilizada por Hiroshi Yamauchi, com o objetivo de incentivar novas softhouses a criarem jogos para GBA e GameCube. Esse subsídio foi lançado em janeiro deste ano e é composto por mais de 160 milhões de dólares, capitalizados do bolso do próprio Yamauchi. Os beneficiados pelo fundo têm o compromisso de lançar o primeiro jogo no prazo de um ano.

Para honrar o compromisso, a Square prometeu apresentar os primeiros jogos já no final de 2002. Três ou quatro games para GBA foram confirmados, além de outro que utilizará a conectividade entre o GameCube e o portátil. Que games serão esses? O que está reservado para o futuro? Ainda é muito cedo para qualquer afirmação, mesmo assim nós especulamos os possíveis lançamentos.

por Fabio Santana

Que tipo de Yoshi é esse?
É um chocobo, bigode...
Kue! Kue!

Os mais cotados

FINAL FANTASY ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII
FINAL FANTASY III ファイナルファンタジーIII

Crocomire (Super Metr

FINAL FANTASY IV ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY V ファイナルファンタジーV
FINAL FANTASY VI ファイナルファンタジーVI

•Final Fantasy Unlimited
Fortes rumores indicam que este será o jogo para GameCube e GBA que chegará no final de 2002. Este anime estreou no Japão, em outubro de 2001, e vem surpreendendo o público. Detalhe: Akitoshi Kawazu, presidente do novo estúdio da Square dedicado aos sistemas Nintendo, é o produtor do anime, e declarou, recentemente, estar envolvido na conversão da obra para games.

Nintendo

Toca aí, chapa!

Kupo!

•Final Fantasy Spirits Within

O filme não rendeu dinheiro suficiente, deixando a Square numa situação complicada e obrigando-a a fechar o estúdio Square Pictures. Por que, então, não lucrar um pouco com uma versão jogável? Algo na linha Cinematic RPG, para GameCube.

•Square Masterpieces

A Square andou fazendo versões de antigos clássicos sob este selo para o portátil da Bandai, que tem um público bem limitado no Japão. Games como Makaitoshi SaGa, Romancing SaGa, Front Mission, Final Fantasy I, II **e** IV **foram reformulados e lançados com certo sucesso, apesar da pequena base instalada do portátil. Nada melhor que fazer versões desses games para GBA, garantindo uma produção rápida e boas vendas. Um fato curioso é que** Final Fantasy III **também estava programado para o portátil da Bandai, mas sumiu recentemente. Será que partiu para o GBA?**

•Final Fantasy IV, V e VI

Com a chegada do GBA, a Square mostrou interesse em continuar com o selo Masterpieces no novo portátil, relançando os três FFs do Super Famicom. Que hora seria mais propícia do que esta?

Chupon (Final Fantasy VI)

IN THEATERS : JULY 11, 2001

FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

•Final Fantasy VII, VIII e IX

A empresa anunciou há tempos estar produzindo remakes destes três games do PlayStation para o PlayStation 2. Não descartamos a possibilidade desses remakes aparecerem agora no GameCube. Isso daria aos jogadores Nintendo a oportunidade de jogar estes três episódios da saga.

FINAL FANTASY VII

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY IX

•Final Fantasy XI

O RPG online para PlayStation 2 e PC necessita de uma audiência maior para fazer sucesso, e o GameCube também tem projetos para se conectar à rede mundial. Então, a idéia não é nada má. Além disso, a Sony exigiu que projetos como FFXI **e** XII **tivessem o seu console apenas como "plataforma principal". Como não foi usada a palavra "exclusividade", nada impede que, futuramente, o nosso Cubo ganhe uma versão.**

•Final Fantasy Tactics

Este foi confirmado por fontes extremamente influentes e confiáveis da imprensa japonesa. A Square está preparando uma versão da fantástica "história dos bravos do zodíaco" para o GBA. Originalmente, FFT **foi lançado para PlayStation em junho de 97 (início de 98, nos EUA) e vendeu mais de 1 milhão de unidades no Japão. A mistura de estratégia e RPG vem para reforçar o gênero no portátil, depois da chegada de** Tactics Ogre.



Saiba mais:
- Sobre o relacionamento entre a Square e a Nintendo: edição 39 da **NW**.
- Sobre a história da Square e seus jogos para consoles Nintendo: seção Super Classics, das edições 40 e 41 da **NW**.

Pokémon2002

Evoluídos e avançados, os monstros retornam

Demorou! Embora até a Magda do recém-extinto Sai de Baixo já soubesse que, mais dia menos dia, um game com os monstrinhos mais amados da história seria lançado para GBA, a Nintendo não mostrava nada pra ninguém. Não mostrava, porque atualmente algumas das imagens mais procuradas na Internet pelos Pokemaníacos são as primeiras fotos do game dos monstros de bolso para GBA. Durante a aventura, **Pokémon Advance** (nome provisório) tem o mesmo tipo de gráficos que os games anteriores do Game Boy, mas mostra alguns efeitos especiais que o GBA pode fazer como sombras, pegadas e até reflexos. As cenas de batalha até agora estão sendo omitidas, por isso espera-se que a Nintendo esteja deixando essa surpresa justamente para a E3, que está prestes a acontecer em Los Angeles.

Esse será o game com maior número de Pokémon até hoje – 351 no total, sendo 151 da série **Red/Blue/Yellow**, 100 da **Gold/Silver/Crystal** e 100 criaturas inéditas, algumas das quais darão as caras no novo longa-metragem que estréia, no Japão, na metade deste ano.






Vai ser uma festa de novas criaturas para capturar e novos treinadores para vencer!

Isso vai dar briga!

Os rinocerontes do tatami agora no GameCube

Ultimate Fight Championship: Throwdown confirmado e as primeiras fotos para o GameCube. O game será um simulador das violentas lutas do famoso Vale Tudo. Claro que é possível ver arte e boas técnicas de imobilização no esporte, mas o que interessa mesmo é quebrar a cara do adversário. **UFC** vem para o segundo semestre e está por conta da Crave Entertainment.



Preparativos da estréia

MZ vai esclarecer muitos mistérios

No final de abril, **Megaman Zero** será lançado no Japão. E nós já estamos nos preparando para essa estréia. Acompanhe as últimas e as não últimas informações do jogo:

O game acontece cem anos depois da série **Megaman X** e tem muitas novidades: uma delas é a participação de cyber-elfos ("fadas eletrônicas"), que são adquiridos depois de se atingir objetivos em fases específicas; eles são adicionados a uma lista, mas o jogador só pode usar três de uma vez. Os cyber-elfos são criaturinhas de habilidades especiais e que ajudam a combater os inimigos.



O jogo também deve responder à pergunta "quem criou Zero, aquele robô que se sacrifica no fim de **Mega Man X5**!??". A história coloca os Zeros como robôs com grande reputação, mas que pertencem ao passado. Então surge um, X, que quer dominar o mundo. Tudo está perdido até que uma cientista descobre em uma ruína o nosso herói Zero. E ele jura proteger o mundo. Daí começa nossa cruzada. **Megaman Zero** é uma aposta da Capcom para manter uma franquia vencedora num console único como o GBA.





GBA 3D

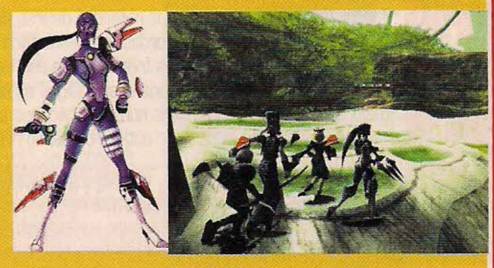
Nova tecnologia para os jogos do portátil

Se você achava que o Game Boy Advance já era grande coisa, você ainda não viu tudo. A produtora Raylight criou um engine 3D chamado BlueRoses, **feito especialmente para o portátil. Nas demonstrações dessa tecnologia, os exemplos criados lembram simuladores de vôo e corrida – como** F-Zero **- e jogos de ação, com gráficos semelhantes a um** Resident Evil. **A estimativa da empresa é que o engine gere três mil polígonos por segundo, usando 60% da tela, em condições de jogo. Alguns vídeos estão disponíveis no site oficial da empresa, que é italiana:** www.raylight.it/blueroses.htm



Caiu na **rede** é peixe
Novidades de **Phantasy Star**

O novo nome deste RPG da Sega para GameCube é **Phantasy Star Online Episode 1** & **2**, sendo que o **1** se refere ao jogo original e sua atualização, e o **2**, às novidades exclusivas do GameCube. O game trará dois novos personagens e dois novos mundos, um modo de tela dividida para quatro jogadores e gráficos e efeitos visuais não menos que espetaculares.



No Japão, o game estará disponível em vários pacotes: game + modem, game + modem + teclado, game + modem + GameCube e game + modem + teclado + GameCube.

A rede para se jogar online também está sendo desenvolvida pela Sega. Tudo indica que ela será testada com uma versão "trial" antes da versão final do game ser efetivamente lançada. Os jogadores japoneses poderão acessar a rede, de graça, por um mês, quando então terão que desembolsar mensalmente algumas centenas de ienes para uma jogatina online. Ainda não há nada de concreto sobre como esse aspecto online funcionará no Ocidente.

Quero bater **nas bolinhas!**

Mario é um eterno amante dos esportes

Se alguém é merecedor de uma medalha nos esportes, esse alguém é o Mario, da Nintendo. Ele é o personagem que mais pratica esportes no universo gamístico e o que já era de se esperar aconteceu: saíram as primeiras imagens de **Mario Tennis** e **Mario Golf** para GameCube. Os projetos estão por conta da Camelot e não foram anunciadas as datas de lançamento. Os gráficos estão refinados, na verdade, ambos os games possuem fotos muito parecidas com suas versões lançadas para N64; só que muito mais bonitas.



Engatou **a quinta!**

Em um ano, mais de uma dúzia de games criados pela Nintendo

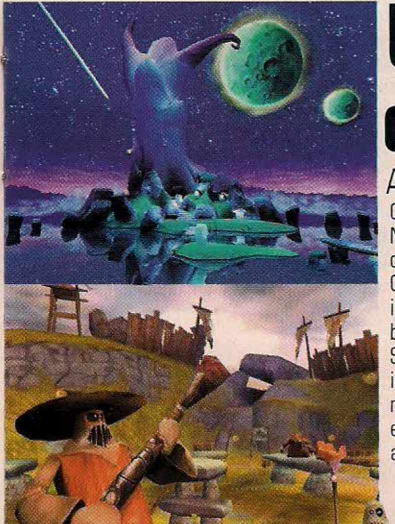
Agora já podemos fazer um círculo em nosso calendário. A Nintendo finalmente decidiu a data de lançamento de um seus maiores títulos para este ano. Mario Sunshine **sairá em 19 de julho no Japão e em 26 de agosto nos EUA, onde terá também "Super" no nome. O novo título da série** Zelda **também está confirmado para o final de 2002, com cel-shading e tudo, e a grande novidade é o anúncio do desenvolvimento de** Mario Party 4. **Soma-se a tudo isso** Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, Metroid Prime, Koro Koro Kirby, F-Zero GC **e alguns outros que a Nintendo faz questão de esconder durante mais um tempo ainda e temos a promessa de lançamento de 13 títulos produzidos pela empresa entre abril de 2002 e março de 2003.**



Carrões + velocidade + você
F-Zero de volta às pistas

Como você leu aqui no Hot Shots da edição passada, a Nintendo, a Namco e a Sega uniram-se para criar uma placa de arcade batizada de Triforce. Um dos primeiros títulos a se valer dessa união de gigantes é uma nova versão da clássica corrida futurista, **F-Zero**. Na realidade, serão duas versões: **F-Zero AC** (para arcade) e **F-Zero GC** (para o cubo), ambas ainda com nomes provisórios. O mais legal é que será possível transferir dados do console para o arcade e vice-versa, com a ajuda de um cartão de memória.





Um Rayman **em cada esquina**

A nova geração de um desmembrado

O mascote oficial da UBI Soft volta a atacar nos consoles Nintendo. **Rayman 3: Hoodlum Havoc** é o novo game do carinha esquisito que está chegando para o GameCube. O game será caprichadíssimo visualmente, como estas imagens não nos deixam mentir, e trará todas aquelas bizarrias normais ao universo de um sujeito como Rayman. Segundo um dos diretores do jogo, "**Rayman 3** traz um inovador sistema de combate tático que representa a revolução que a atual geração de gamemaníacos estava esperando". O veredito poderá ser dado logo mais durante a E3, quando o game estará disponível para degustação.



N-BITS

- O Game Boy Advance ganhou uma série especial de consoles comemorativos na cor prata - batizado de GBA Platinum. O aparelho faz um aninho de vida (21 de março no Japão e 11 de junho nos EUA) e já vendeu mais de 5 milhões de unidades e, até junho de 2002, já terá 200 títulos lançados.

- Outra famosa série da Sega no GameCube: **Virtua Fighter Quest** (nome provisório) foi anunciado recentemente e não é um jogo de pancadaria. Como sugere o "Quest" do título, o game trará elementos de aventura e RPG e todos os personagens que já deram as caras nos outros games estarão presentes. Palavra de Yu Suzuki.

- A série **Contra**, velha conhecida dos fãs de Nintendinho e Super NES, será revitalizada para o Game Boy Advance. O jogo deve chegar só no finalzinho do ano e a gente espera que o espírito guerreiro seja mantido.

- A Silicon Knights já convocou vários talentos da indústria para fazer as dublagens dos personagens de **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**. Atores que dublaram as vozes de Liquid e Solid Snake no game **Metal Gear Solid 2** de PS2, e outros de filmes como **Monstros S.A.** e **A Ilha do Dr. Moreau** estão no elenco de **ED**.

- THQ e Sega preparam mais uma avalanche de títulos para GBA! Novos games da parceria incluem **Virtua Tennis**, **Crazy Taxi**, **Super Monkey Ball** e **Phantasy Star Collection** em versões miniaturizadas.

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos ou mesmo de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Depois de um jogo atingir os melhores recordes, a gente substitui por outro e o desafio não pára nunca. Agora vai treinar, vai.

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship: Synobazz Circuit

- **1'36"71** – Leitor: Plínio Marcos G. de Lima – S. Mateus do Sul/PR
- **1'37"58** – Leitor: Fabrício Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
- **1'38"92** – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
- **1'40"12** – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit

Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

- **0'49"75** – Leitor: Lucas F. da Matta Vegi – Muriaé/MG
- **0'49"76** – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
- **0'49"98** – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
- **0'50"05** – Leitor: Luciano Valério Barreto – Apucarana/PR
- **0'50"06** – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – S. Caetano do Sul/SP

Star Fox 64





- **2077 inimigos abatidos** – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
- **1930 inimigos abatidos** – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
- **1858 inimigos abatidos** – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ
- **1760 inimigos abatidos** – Leitor: Alexandre Piacenti de Jesus – São Paulo/SP
- **1647 inimigos abatidos** – Leitor: Eduardo de Amorim Nunes – Mauá/SP

Vamos lá! Estes são os novos desafios para você encarar:



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda as perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Tony Hawk's Pro Skater 2 (Game Boy Color / Nintendo 64 / Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 30 de maio de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Qual é o nome completo do skatista brasileiro Bob Burnquist?**
2 **Quem é o skatista brasileiro conhecido como "Japonês Voador?"?**
3 **Cite o nome de duas manobras que foram criadas por Bob Burnquist?**
4 **Em que país foi inventado o skate?**
5 **Quantos são os personagens disponíves (sem contar os secretos) em cada uma das versões do jogo (GBC, N64 e GBA)?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO TONY HAWK**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Harry Potter e a Pedra Filosofal (edições 42 e 43): Bruno Fonseca, Belém/PA
Respostas do Questiomario Harry Potter e a Pedra Filosofal: 1. Grifinória; 2. Voldemort; 3. Levitar ou mover objetos; 4. Cartas de bruxos famosos; 5. Beco Diagonal.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM DEZEMBRO DE 2001

- 007 AGENT UNDER FIRE GAMECUBE
- SONIC ADVENTURE 2 BATTLE GAMECUBE
- SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
- 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER GAMECUBE
- SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
- BREATH OF FIRE GAME BOY ADVANCE
- JEDI POWER BATTLE GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAME BOY ADVANCE
- NBA STREET GAMECUBE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE **NW**

- DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU GAME BOY ADVANCE
- MARIO SUNSHINE GAMECUBE
- POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
- THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
- RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
- SPIDER-MAN THE MOVIE GAME GAMECUBE
- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
- MARIO TENNIS GAMECUBE
- TUROK EVOLUTION GAMECUBE
- MARIO PARTY 4 GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



abril/maio
- 2002 FIFA World Cup
- 4x4 Evolution 2
- Bomberman Generations
- Burnout
- ESPN MLS Extra Time 2002
- Legends of Wrestling
- Lost Kingdoms (Rune)
- Rayman Arena
- RedCard Soccer 20-03
- Resident Evil
- Spider-Man
- Virtua Striker 3 ver.2002
- ZooCube

abril/maio
- Blender Bros.
- Bomberman Max 2: Blue Advance
- Bomberman Max 2: Red Advance
- Bonx Racing
- Breath of Fire 2
- Casper
- Defender of the Crown
- Dinotopia: Timestone Pirate
- Downforce
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
- Duel Blades
- Earthworm Jim 2
- FILA Decathlon
- Frogger: The Great Quest
- Kid Klown in Crazy Chase
- King of Fighters EX Neoblood
- Mega Man Battle Network 2
- Muppets Pinball Mayhem
- NASCAR Heat
- Pinball of the Dead
- Punch King
- Robocop
- Robopon 2: Cross Version
- Robopon 2: Ring Version
- Robotech: The Macross Saga
- Scorpion King: Sword Of Osiris
- Sega Smash Pack
- Smuggler's Run
- Star Wars: Episode II: Attack of the Clones
- Star X
- Tactics Ogre: The Knight of Lodis
- Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
- WTA Tour Tennis

FÓRUM

QUAL O JOGO QUE VOCÊ ACHA QUE SERÁ A SENSAÇÃO NA FEIRA DE VIDEOGAMES E3? HEIN? HÃ? FALA!!!

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**

Novas amizades

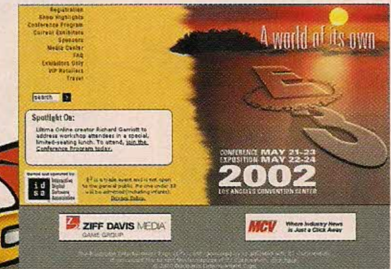
O relacionamento entre Nintendo e Sega melhora a cada dia!



Sega na rede! E não estamos falando de nenhuma garota com problemas de visão que caiu em um aparato de pesca. Até porque a Sega a que nos referimos se escreve com "S", de Sonic, e é a mais nova companheira dos nintendistas internautas.

A Sega, por um longo tempo, foi a principal concorrente da Nintendo e, depois de uma grande reviravolta no mundo do entretenimento eletrônico, a empresa passou a se dedicar apenas à criação de jogos, não possuindo mais um console próprio. E a realidade está aí! **Sonic** para Game Boy Advance e GameCube já chegou e muitos outros games produzidos e desenvolvidos pela Sega estão a caminho.

Quem está em dia com as novidades do mundo dos games com certeza já sabe o que a empresa está preparando para os próximos lançamentos. Para aqueles que vivem no mundo da lua e precisam de notícias, uma ótima dica é acessar o site oficial da Sega americana. Nele você encontrará muitas informações e coisas que jamais acreditaria que um dia fossem acontecer. Visite: http://www.sega.com.



Fazendo a feira

A maior feira de videogames do mundo já está esquentando as turbinas

Quem disse que ir à feira é programa de índio, não conhece a E3, a maior feira de videogames do mundo!

O evento acontece anualmente e, em 2002, será realizado entre 21 e 24 de maio, no Los Angeles Convention Center, EUA. Nesses quatro dias serão revelados os lançamentos mais importantes do ano e também serão apresentadas versões jogáveis dos games mais esperados – este ano podemos contar com **Zelda**, **Mario Sunshine**, **Metroid Prime**, **MK 5** e **Star Fox Adventures** para o GameCube e **Castlevania: Harmony of Dissonance**, **MK 5** e, quem sabe, **Metroid 4** para o Game Boy Advance, entre muitos outros. O site oferece aos internautas toda a base para curtir a atração, mesmo à distância, disponibilizando links para informações sobre expositores e downloads de press kit eletrônico, área de notícias e estatísticas sobre a feira (como o número diário de visitantes), enfim, um verdadeiro show de cobertura. A **Nintendo World** vai cobrir todos os acontecimentos, mas enquanto a feira não começa, você pode curtir o site: http://www.e3expo.com.



Site da Nintendo vai para a funilaria!

Novo visual para acolher o GBA e o Cube

O site oficial da Nintendo/Gradiente, no Brasil, está em reforma e muitas novidades estão vindo por aí. Todo o visual está sendo renovado e agora teremos a presença definitiva das novas plataformas: GameCube e Game Boy Advance – com áreas exclusivas para esses consoles. Segundo informações da equipe responsável pela reformulação, o site terá mais atualizações, novidades e novos sistemas para facilitar a navegação dos internautas. Ainda não foram divulgados muitos detalhes nem uma data definitiva para o lançamento do novo site. Fiquem ligados em http://www.nintendo.com.br, até o final deste mês já haverá mudanças.



Site completo de um herói incompleto

Ele não possui braços nem pernas, mas quando entra em ação não fica devendo nada

O desmembrado Rayman está se preparando para uma verdadeira maratona no GameCube, mas nem pense em uma aventura para salvar o mundo ou coisa parecida. Desta vez o herói vai encarar corridas, adversários e provas multiplayer alucinantes. A Ubi Soft está apostando em um jogo inédito com o seu personagem e parece que tem tudo para dar certo, já que Rayman sempre foi engraçado e carismático. Entrando no site oficial, http://www.raymanarena.com, você poderá ver imagens e características dessa nova invenção. E é claro, sempre rolam aquelas bugigangas legais para baixar para o seu micro: papéis de parede, imagens para a molecada colorir e um protetor de tela bacanudo!

THE RETURN OF THE DINOSAUR HUNTER
TUROK EVOLUTION
SNEAK PREVIEW

Story
Characters
Creatures
World
Screenshots
Movies
Motion Tests
Audio
Features
Behind the Scenes

Hello and welcome to the official home page for Turok: Evolution! On this site, you will get a first hand look at some of the breathtaking work that is being created to make Turok: Evolution the most intense and epic chapter in the Turok Legacy that we have ever delivered! Turok: Evolution signifies a return to the heart of the jungles, and to the roots of the franchise. Every effort is being made to ensure that Turok: Evolution is not just a game, but an event. Longtime fans of the series will be thrilled to be swept back into the depths of the jungles of the Lost Land, where dinosaurs hunt and dark creatures lie in wait for fresh prey. Everything you have come to expect and love about a Turok game will be waiting there for you: Intense combat, primal ferocity, brutal fatalities, and the most insane arsenal we have ever created! First time Turok players will find themselves experiencing the origin of the Turok Story, the adventure that started it all. We're sure you won't be disappointed!

This site will grow as the project nears completion, but for now we invite you to explore the sites and sounds of Turok: Evolution. We have made a ton of great stuff available for you to look at. Early conceptual character artwork, environmental studies, creature models, animation tests, and even sound effects are here for your enjoyment! We hope you will enjoy this taste of the game. Be sure to come back often and check out the site for updated news and great new content.

warning: sound effects are not for the faint hearted!

Você manda!

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

Dos consoles antigos, de qual você gosta mais?

52%	NES 8-bits
29%	Master System
16%	Atari
01%	Odissey
01%	Intelivision
01%	Telejogo

Site para caras-pálidas

Tudo sobre o próximo jogo Turok que vem chegando para o GameCube

A home "Pagé" de Turok Evolution **não está finalizada, mas o conteúdo disponível no site http://www.turok.com/evolution já é incrivelmente rico em informações. Aparentemente, o que está faltando é só um detonado do jogo, o restante está tudo lá: história, personagens, criaturas, fotos de jogo, filminhos, rascunho de como foram desenvolvidos os cenários, o jogo e até uma foto da equipe envolvida no trabalho – 39 pessoas ao todo. A Acclaim Entertainment está caprichando em todos os detalhes de** Turok Evolution **e o mínimo que a gente pode fazer é reconhecer o talento da rapaziada.**

DIGA LÁ! **Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br**

Os desconhecidos do Melee

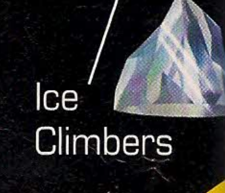
Tudo o que você sempre quis saber, mas não tinha para quem perguntar!

por Augusto Olivani

Super Smash Bros. Melee *é daqueles jogos feitos pra todos os medalhões e astros da Nintendo desfilarem seus poderes e se enfrentarem para ver quem é o melhor. Certo? Sim! Mas quem raios são Ness, Ice Climbers, Sheik, Marth, Mr. Game & Watch, Falcon e Roy!??*

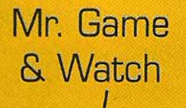
Além dos nossos personagens clássicos e favoritos como Mario, Luigi, Donkey Kong, Link, Zelda, Pikachu, Bowser, Princesa Peach, Capitão Falcon, Fox McCloud e por aí vai, ***Super Smash Bros. Melee*** *do GameCube também se transformou no reduto para personagens desconhecidos de jogos inesquecíveis do sistema Nintendo. O lugar para onde eles vão para não se perderem nesse quase infinito universo dos games (mesmo que fiquem ali, escondidos, esperando para serem liberados conforme você avança e detona no Melee). E eles dão conta do recado... personagens estranhos de jogos inesquecíveis, uni-vos! Mostrem seu valor!*

Porém, a Nintendo World, sua revista preferida (diz que sim, vai...), saiu a campo caçando informações para descobrir quem são os personagens "Desconhecidos do Melee". E o que a gente faz com todo esse conhecimento de causa? Lógico, chegamos até esse espaço para traçar um perfil de cada um, pra você tirar onda com seu amigo de que é um grande conhecedor da história não contada dos videogames, além de pesquisador sério. Não é isso mesmo? Chega de papo furado e vamos pras descobertas.



Ice Climbers

Mr. Game & Watch







Marth





Ness






Os próprios



Ness

Super Ness? Não, Ness é só um molequinho dos subúrbios da cidade de Onett que estrela um jogo nem tão desconhecido assim chamado **Earthbound**, lançado, em 1995, para o Super NES. O jogo era sobre um meteoro que caiu numa cidadezinha pacata. Esse ocorrido desencadeia um RPG bem-humorado que passa longe de ter dragões, cavaleiros e magos. Ness, é o nosso astro que descobre o meteoro que a polícia quer esconder e parte para investigar o que está acontecendo na Terra, lutando contra tacos de baseball assassinos e iô-iôs mortais. Tudo para enfrentar o malvado Gygas, o dono do meteoro. O rapazinho também participou como personagem secreto da primeira versão de **Smash Bros.**, lançado, em 1999, para o Nintendo 64. Em **Smash Bros. Melee**, Ness tem como características vários ataques psíquicos e um pulo todo maluco – talvez culpa da cabeçona –, além de ser um garotinho veloz.

Ice Climbers

Os amigos gelados Popo e Nana surgiram para o mundo do entretenimento eletrônico no fliperama, em 1983, com o jogo **Ice Climber**. Dois anos depois, o game foi para no Nintendinho. Era uma coisa bem simples: os escaladores de gelo deviam, hmmmm... fazer uma escalada até o topo da Montanha Icicle para capturar um pterodáctilo (esse era o objetivo final das fases). Porém, até chegar no pterodáctilo, você tinha que roubar os vegetais de alimentação de animais não muito amigáveis, como ursos polares. O jogo saiu na mesma época que **Donkey Kong** e **Mario Bros.**, fez um certo sucesso, mas logo depois desapareceu. Seu estilo era bem básico, seguindo a fórmula dos fliperamas da época: fases verticais, fundo preto e muitos blocos - os vermelhos eram seguros para pisar e os azuis derreteriam. Os inimigos apareciam em lugares pré-determinados, e Popo e Nana tinham movimentos limitados a andar, pular e dar marteladas. Porém, em **Super Smash Bros. Melee**, a dupla é muito perigosa, com uma boa mistura de velocidade, força e trabalho de equipe.

Sheik

Sheik

Quando a barra aperta, não é Zelda que dá uma força pro Link, mas sim um pseudônimo dela, Sheik – na verdade é a própria princesa de Hyrule, mas com um figurino mais justo que deixa seu corpo mais atlético. É um álter-ego habilidoso e lutadora extremamente ágil que apareceu em **Zelda: Ocarina Of Time**. Sheik é muito mais rápida, porém seus ataques são menos potentes do que os mágicos de Zelda. Sheik tem vantagens e desvantagens na mesma proporção: se um tipo de magia dela tem maior alcance que o da personagem original, algum outro tipo de magia terá dano menor. E por assim vai. Um seis por meia-dúzia típico.

Mr. Game & Watch

Estes são das antigas. O Game Watch foi um "console" precursor dos portáteis de hoje, à pilha, que você carregava por aí. Nele foram feitos jogos clássicos como o **Donkey Kong** (no qual o Mario aparece pela primeira vez) e **Snoopy** – que, na verdade, possuiam a mesma engine, só mudava o elenco. No entanto, os personagens que fizeram a estréia do console foram Mr. Game & Watch. Criaturas chapadas, pretas, que assumem formas estranhas, cheias de surpresas. Já apareceram em mais de 30 jogos. Têm uma movimentação estranha, quadro-a-quadro, além de serem cheias de truques especiais.

Falco

Falco Lombardi

O pássaro que faz parte da frente de batalha de Star Fox (Super Nintendo e Nintendo 64) faz parte dos brigões de **Super Smash Bros. Melee**. Porém, você terá que sobreviver ao modo 100-Man Melee com qualquer jogador, ou então jogar o modo vs. mais de 300 vezes. O habilidoso piloto-bicudo também é um veloz e eficiente lutador: dispara socos e chutes em seqüências rápidas que detonam o adversário.

Marth e Roy

Fora do Japão, não há muito como conhecer os guerreiros Roy e Marth. Você pode até ter ouvido falar da série de RPG/Estratégia Fire Emblem, mas jogar mesmo, poucos conseguiram já que os games só foram lançados no lado oriental do planeta. Um dos episódios conta a história do jovem príncipe Marth, que foi expulso de seu reino pelas mãos do maldoso Dark Dragon. Você deve guiá-lo e viajar pelo mundo para juntar um exército até ficar forte o suficiente para recuperar seu trono. E nessa mesma linha de jogo, Roy será o protagonista da continuação da série, no jogo **Fire Emblem: The Sealed Sword**, para Game Boy Advance. Pouco se sabe sobre ele, mas sendo um descendente nobre e de sangue azul, deduz-se que não faltará coragem para o desafio contra o exército das trevas. Juntos Marth e Roy usam suas espadas afiadas para fazer o bem, a justiça e cortar umas asinhas no **Super Smash Bros. Melee**.

Roy

Filme, game, quadrinhos.

SPIDE



O filme é um dos mais aguardados das temporadas americana e mundial. O trailer foi um dos últimos a retratar as torres gêmeas do World Trade Center ainda de pé antes dos atentados terroristas de 11 de setembro, sendo retirado de circulação logo depois do triste acontecimento. Após uma produção de mais de dois anos, o primeiro longa-metragem do cabeça de teia está prontinho para estrear nas telas americanas em 3 de maio (17 do mesmo mês, no Brasil). Como já é costume, segue-se a uma produção desse calibre, uma enxurrada de produtos que exploram a marca. Para nossa felicidade, os caras da Activision não dormiram no ponto e rapidinho adquiriram a licença para lançar games baseados no filme dirigido por Sam Raimi. E nós não somos caras sortudos? Podemos ver um de nossos heróis favoritos botando pra arrebentar na tela do cinema e depois, em casa, podemos socar mais um pouco a cara do Duende Verde, usando nosso GameCube...

Filme ou game?

O jogo Spider-Man: The Movie Game está sendo desenvolvido pela softhouse Treyarch, que seguiu o enredo do filme bem de perto, mas mesmo assim, tomou algumas liberdades para expandir a aventura por outros caminhos dentro do universo do personagem criado por Stan Lee.

A passagem de Peter Parker de adolescente cheio de espinhas para super-herói vermelho e sarado é mostrada até o inevitável confronto com seu maior inimigo, o Duende Verde. Para aqueles poucos desinformados a respeito da história de um dos maiores bam bam bans do universo da fantasia, a NW tem o maior prazer em passar as informações.

O curioso e distraído Peter Parker está assistindo a algumas experiências no laboratório de sua escola porque ele é um cara que curte ciências. Ao sentir um leve ardor em sua mão provocado pela picada de uma aranha que foi exposta à radioatividade, o jovem mancebo descobre que adquiriu poderes sobrenaturais. É aí que Peter se transforma na aranha mais poderosa do universo (mulheres, morram de inveja!). Sem suar muito a camisa, consegue ser mais forte que dez homens juntos, dar cambalhotas, saltos mortais e mergulhos no ar com a agilidade de um aracnídeo vitaminado. Além disso, o cara fica tão pegajoso que pode subir pelas paredes, grudar no teto e, com uma pequena ajuda de um fluido criado por ele mesmo pode, literalmente, voar pelo meio dos arranha-céus de Nova York. E quando um malfeitor sem respeito à família, à tradição e à propriedade resolve zoar o plantão de Peter e atacar seus entes queridos, Parker coloca pra fora a aranha que tem dentro de si e o mundo assiste ao nascimento do primeiro e único Spider-Man!

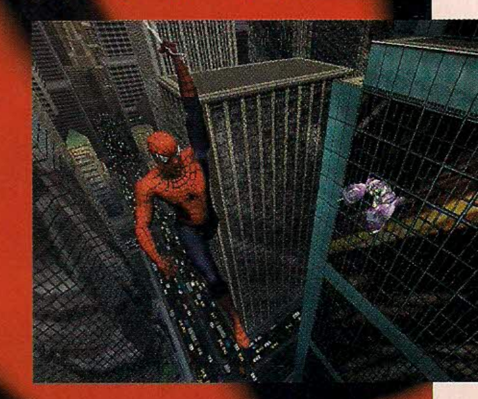
Como no filme, os gamemaníacos terão oportunidade de conferir tudo isso controlando Parker desde que ele chega em sua teia, digo, casa e encontra tudo bagunçado, até seus inúmeros encontros com o asqueroso Duende Verde nos conturbados céus da grande metrópole. Mas como ficaria tudo muito limitado se você só enfrentasse esse vilão no jogo, a Activision fez o favor de convidar outros famigerados meliantes como Scorpion e Shocker, só para citar alguns exemplos.

Há muita diversidade no game, desde a pura e simples pancadaria, até estágios de exploração nos quais o Aranha vasculha salas, soca bandidos e sobe pelas paredes para travar aquelas épicas batalhas aéreas de que tanto gostamos. Em uma das fases, Spider-Man pula de prédio em prédio, tentando subir a bordo do jato do Duende Verde para ensinar ao safado um pouco de boas maneiras. Em outras, o herói passa por corredores cheios de armadilhas e obstáculos como enormes labaredas e lâminas oscilantes e até áreas onde deve escalar prédios pelo lado de fora e pular dentro de um buraco lá no topo. Ao todo são 22 fases de muito fluido de teia e adrenalina, mas a gente tem certeza de que isso é moleza para um cara super como ele!

O Aranha se prepara para mais uma **pegajosa invasão**

por **Eduardo Trivella**

ER-MAN
THE MOVIE GAME



Tudo nos conformes

O novo game do Aranha vai fazer muita gente babar com seus gráficos. Visualmente falando, a Treyarch trabalhou duro para deixar o game bem parecido com o filme. O maluco de traje vermelho listrado voa pelos céus em gigantescos ambientes com prédios que exibem uma geometria perfeita. As janelas dos arranha-céus até cintilam com os reflexos dos ambientes ao redor. E quando o Aranha usa suas teias para cruzar de um prédio para outro, não tem como não sentir aquela sensação que se tem quando se está no topo de um prédio muito alto olhando para as pessoas lá embaixo: tudo parece formiguinha, inclusive os carros que passam pelas ruas. É possível enxergar uma grande quantidade de detalhes por todos os cantos, até nos gráficos mais distantes.

As animações do herói também são de chorar. O Homem-Aranha corre e balança nas teias com movimentos bem realistas e seus pulos, cambalhotas e currupios parecem tão naturais que vão fazer os fãs pularem de alegria no sofá. Um dos truques mais legais que Spider-Man tem é aquele escudo de teia no qual protege seu corpo. Quando os inimigos chegam perto, ele pode liberar o escudo, e o sistema de partículas do game fica encarregado de mandar estilhaços de teia pra tudo quanto é lado, criando um efeito gráfico magnífico.

Tudo isso rodará em uma taxa de sessenta quadros por segundo a maior parte do tempo, e provavelmente em scan progressivo (com TVs que suportem esse sistema), mas essa última opção ainda não foi confirmada pela Activision. O áudio também teve um tratamento de primeira e os jogadores poderão ouvir músicas orquestradas, efeitos sonoros de chapar o côco e até diálogos extraídos diretamente do filme.

Dá pra esperar mais um pouco?

Bom, parece que não há muito o que pensar aqui. Um dos maiores super-heróis de todos os tempos vai estar muito ocupado nos próximos meses com seu novo filme, game e série de quadrinhos. Nós não estamos reclamando, e você? Somos fãs de carteirinha de Peter Parker e daqui a pouco vamos ver, sentir e controlar todo esse monte de aranhas. Mas tudo com o maior respeito, é claro!

Publisher: Activision
Desenvolvimento: Treyarch
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: maio de 2002

PREVIEW
Shining Soul



Alguns dos seus aliados nesta longa aventura



Classe: arqueiro
Raça: Link... não! Elfo

Classe: guerreiro
Raça: humano

Classe: maga
Raça: humana

Classe: bárbaro
Raça: dragão

A Sega lança **mais um título renomado** para GBA!

Se você é veterano do universo dos RPGs eletrônicos, com certeza já deve ter trombado com um dos games da série **Shining**. Tendo iniciado sua carreira no Mega Drive como **Shining in the Darkness** – a la **Eye of Beholder** – no começo dos anos 90, o título ganhou sua merecida legião de fãs com a chegada de **Shining Force**, o maior concorrente da famosa saga de RPGs estratégicos da Nintendo, **Fire Emblem**.
A partir daí, o sucesso só cresceu. Foram três seqüências de **SF** (e a terceria dividida em outros três episódios), sem mencionar os episódios paralelos, lançados para o Sega CD; um RPG batizado de **Shining Wisdom**; um dos mais obscuros capítulos da série, **Shining the Holy Ark**; além de outros jogos fora da linha Shining, como **Landstalker**, **Ladystalker**, **Timestalkers** e o recente **Golden Sun**. Desde a derrocada do Sega Saturn, nenhum título da série **Shining** foi, de fato, lançado. Entretanto, com a decisão da Sega de produzir games para outras plataformas e o estabelecimento do GBA como uma das melhores plataformas para RPGs, começou a correr entre os fãs que um novo game da série **Shining** estaria sendo preparado para estrear no portátil. A confirmação veio somente em outubro do ano passado, quando a Camelot anunciou **Shining Soul**.

Publisher: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: 2002





Uma reunião das principais qualidades dos RPGs

Ao contrário do que muitos acreditavam, **Shining Soul** não será um RPG estratégico, revivendo a glória dos dias de **Shining Force**. Trata-se de um RPG nos mesmos moldes de **The Legend of Zelda**, com os requintes de **Phantasy Star Online**. À sua disposição estão quatro classes de personagens – um guerreiro humano, uma maga humana, um arqueiro elfo e um bárbaro dragão, todos criados por Yoshitaka Tamaki, responsável pelo visual da maioria dos games da saga – cada um com suas habilidades e equipamentos exclusivos, além da possibilidade de personalizar seus nomes e as cores de cada elemento.
Criado o personagem, você embarca no mundo de **Shining**, podendo cumprir uma série de missões, explorando dungeons (cavernas) e acumulando experiência e equipamentos raros deixados pelos inimigos. O destaque mesmo vai para a possibilidade de se jogar com um grupo de até quatro amigos, por meio do cabo link.claro, cada jogador precisará de seu próprio cartucho com seus personagens já criados para isso.
Os gráficos são bastante coloridos, com sprites repletos de frames (traduzindo: grande quantidade de movimentos) e uma animação fluente. Os cenários, seguindo a tendência dos games mais recentes do gênero, são pintados à mão e vistos por um ângulo 3/4, assim como as batalhas de **Breath of Fire**, perfeitos para os vários personagens SD – as versões cabeçudas, comuns em animes – correrem de um lado para o outro na tela.
Esse renomado título foi lançado no dia 28 de março no Japão – onde vivem os gamemaníacos mais felizes da galáxia – e em breve, deve ganhar uma versão americana – conseqüentemente, é quando chegará ao Brasil. Se você curtiu **Golden Sun**, é fã dos episódios da saga de **Shining** ou está à procura de um ótimo RPG, então este é o seu jogo. Nem pense em deixar de procurá-lo!

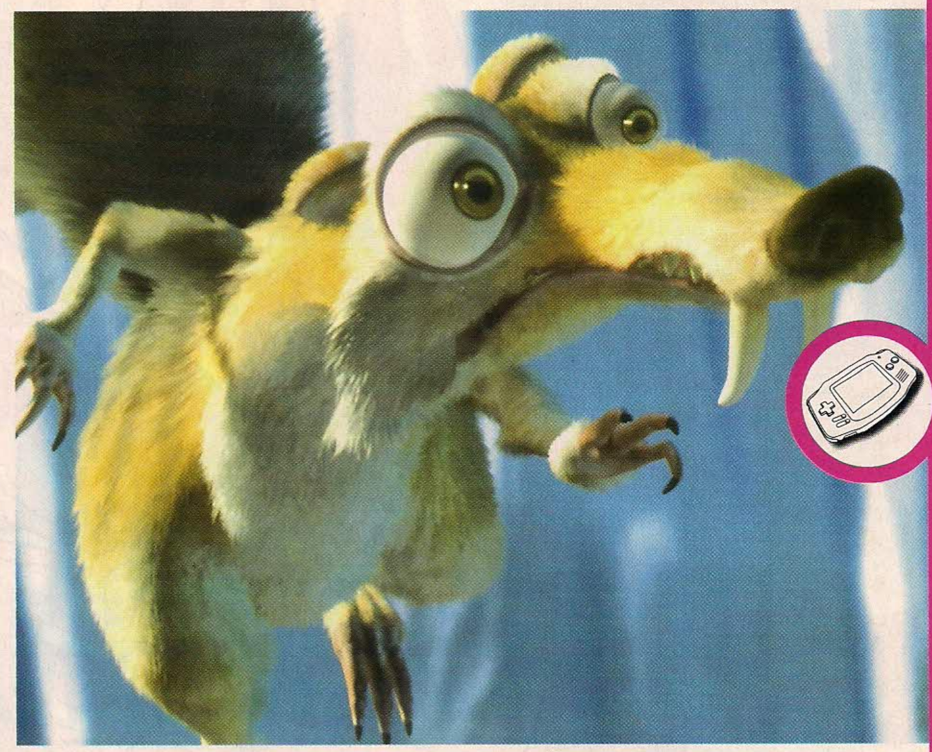












ICE AGE






A Era do Gelo é a **aventura mais fria** dos videogames!

Ice Age (Era do Gelo, no Brasil) é um filme de animação desenvolvido pela Blue Sky Studios e conta a história de três animais pré-históricos que se unem para levar um bebê perdido de volta para a sua tribo. Tudo aconteceu assim: há vinte mil anos, durante a migração das espécies para fugir do frio, o destino tratou de unir o caminho de três criaturas totalmente diferentes, a preguiça Sid, o mamute Manfred – carinhosamente chamado de Manny – e o tigre-de- dente-de-sabre Diego. Em comum mesmo os três só têm o bebê Roshan, que foi separado de seus pais e está indefeso no mundo. Sid convence o mal-humorado Manny a ajudá-lo na missão de devolver o garotinho a sua tribo e o mamute, por sua vez, alicia o tigre Diego. Daí em diante muitas surpresas acontecerão na vida desse trio.
Com o lançamento de Ice Age para o Game Boy Advance, a Ubi Soft coloca esta aventura no seu bolso. A versão gamística terá dez fases de arrepiar – literalmente –, dois personagens diferentes para jogar e muitos segredos para desvendar.

Fácil e divertido para os pequeninos

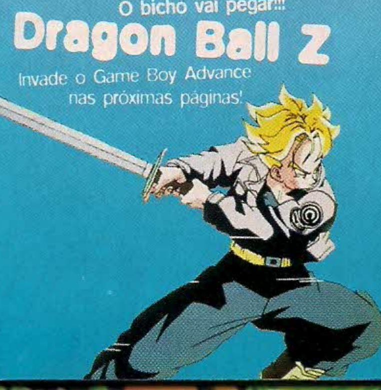
O jogo terá progressão lateral, como em Sonic Advance e Rayman, uma fórmula que é muito funcional em portáteis. O objetivo principal é cruzar toda a extensão das fases. No caminho o jogador encontrará muitos inimigos e, a cada ataque sofrido, perderá um ponto de energia. Isso não chega a preocupar, pois o game é direcionado ao público infantil e o desafio será bem aliviado. Vão sobrar frutas de recuperação, o jogador terá vidas infinitas e sempre recomeçará o jogo do ponto de partida, do mesmo nível.
Dos dez estágios, sete serão percorridos pelo mamute Manny, que poderá saltar e golpear seus inimigos, que podem ser gigantescos rinocerontes ou tigres-de-dente-de-sabre. Sid ficará com três estágios que serão os mais velozes do jogo e o jogador passará por todos os perigos apresentados na tela do cinema, como as cavernas de gelo e a erupção de um vulcão que lança muita lava fervente sobre os nossos viajantes.

Poderia ser melhor?

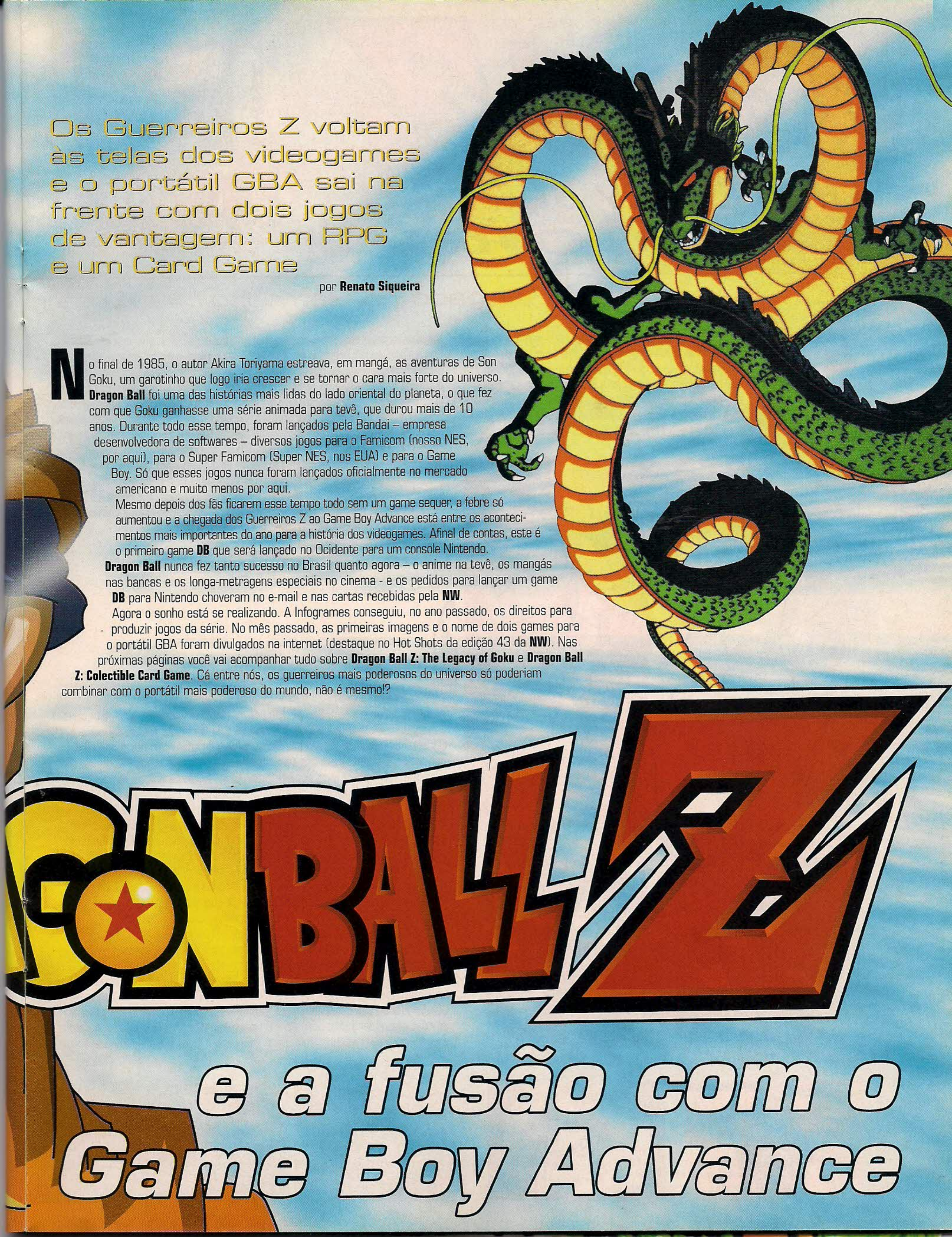
Para quem assistiu ao filme nos cinemas, é fácil esperar por um game com gráficos excelentes e muita ação animada. O resultado da adaptação do jogo, porém, vai decepcionar os fãs mais ardorosos, já que os modelos 3D que brilharam no cinema não estarão presentes no game. O visual 2D mostrado nas imagens de divulgação, lembram mais os antigos games de plataforma lançados para o Nintendinho. Talvez seja esse mesmo o objetivo dos produtores: confeccionar um jogo simples e divertido – já vimos coisa muito melhor no próprio GBA. Agora, do som, os fãs não poderão reclamar. Os efeitos sonoros e a trilha musical do game estão em um nível muito superior. Colocando tudo isso na balança, a gente pode afirmar: Ice Age, com certeza, não será o jogo do ano, mas será uma agradável companhia para as horas ociosas do dia, ou da noite. N

Publisher: Ubi Soft
Desenvolvimento: A2M
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: março de 2002




O bicho vai pegar!!!
Dragon Ball Z
Invade o Game Boy Advance nas próximas páginas!


DRA



Os Guerreiros Z voltam às telas dos videogames e o portátil GBA sai na frente com dois jogos de vantagem: um RPG e um Card Game

por **Renato Siqueira**

No final de 1985, o autor Akira Toriyama estreava, em mangá, as aventuras de Son Goku, um garotinho que logo iria crescer e se tornar o cara mais forte do universo. **Dragon Ball** foi uma das histórias mais lidas do lado oriental do planeta, o que fez com que Goku ganhasse uma série animada para tevê, que durou mais de 10 anos. Durante todo esse tempo, foram lançados pela Bandai – empresa desenvolvedora de softwares – diversos jogos para o Famicom (nosso NES, por aqui), para o Super Famicom (Super NES, nos EUA) e para o Game Boy. Só que esses jogos nunca foram lançados oficialmente no mercado americano e muito menos por aqui.

Mesmo depois dos fãs ficarem esse tempo todo sem um game sequer, a febre só aumentou e a chegada dos Guerreiros Z ao Game Boy Advance está entre os acontecimentos mais importantes do ano para a história dos videogames. Afinal de contas, este é o primeiro game **DB** que será lançado no Ocidente para um console Nintendo.

Dragon Ball nunca fez tanto sucesso no Brasil quanto agora – o anime na tevê, os mangás nas bancas e os longa-metragens especiais no cinema - e os pedidos para lançar um game **DB** para Nintendo choveram no e-mail e nas cartas recebidas pela **NW**.

Agora o sonho está se realizando. A Infogrames conseguiu, no ano passado, os direitos para produzir jogos da série. No mês passado, as primeiras imagens e o nome de dois games para o portátil GBA foram divulgados na internet (destaque no Hot Shots da edição 43 da **NW**). Nas próximas páginas você vai acompanhar tudo sobre **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku** e **Dragon Ball Z: Colectible Card Game**. Cá entre nós, os guerreiros mais poderosos do universo só poderiam combinar com o portátil mais poderoso do mundo, não é mesmo!?

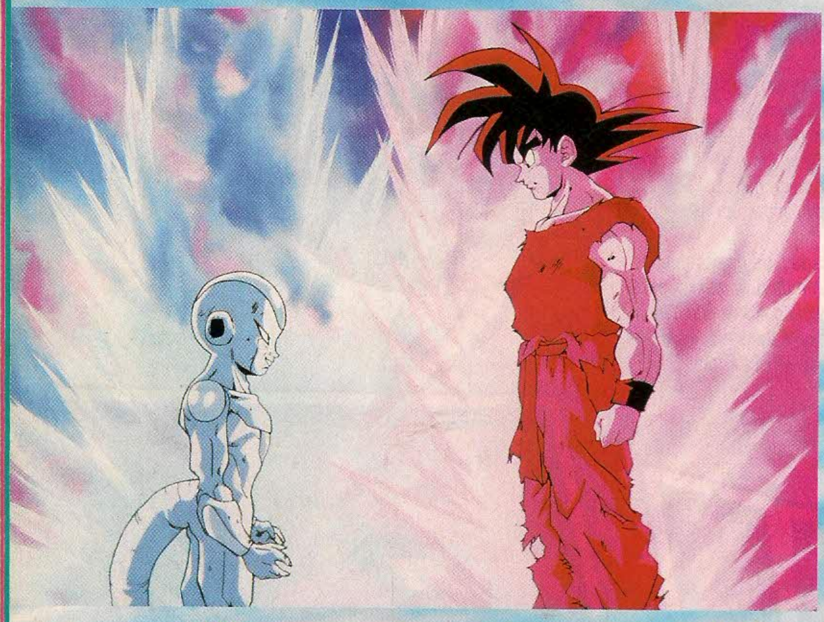
[Dra]gon Ball Z e a fusão com o Game Boy Advance





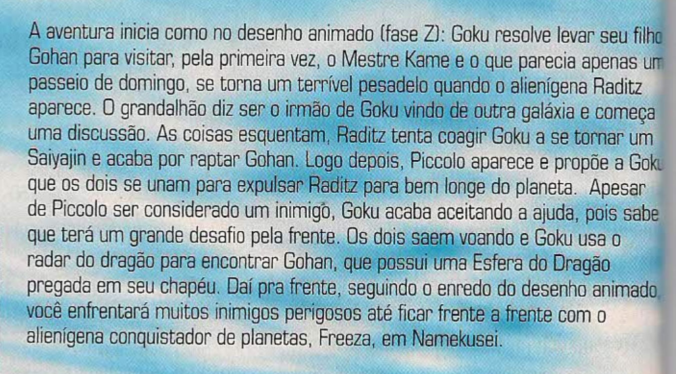
Goku apresenta o seu legado no Game Boy Advance

Quando a Infogrames adquiriu os direitos dos personagens mais famosos de Akira Toriyama, estava também assumindo a responsabilidade de criar jogos que fossem aprovados pelos milhares de fãs do mundo inteiro. Até porque os jogos produzidos pela Bandai ficaram devendo em ação e diversão. É por esse motivo que **The Legacy of Goku** é um game no estilo RPG, idealizado para incorporar um imenso número de elementos e personagens. Perfeito para retratar a saga incrível dos Saiyajins.





A aventura inicia como no desenho animado (fase Z): Goku resolve levar seu filho Gohan para visitar, pela primeira vez, o Mestre Kame e o que parecia apenas um passeio de domingo, se torna um terrível pesadelo quando o alienígena Raditz aparece. O grandalhão diz ser o irmão de Goku vindo de outra galáxia e começa uma discussão. As coisas esquentam, Raditz tenta coagir Goku a se tornar um Saiyajin e acaba por raptar Gohan. Logo depois, Piccolo aparece e propõe a Goku que os dois se unam para expulsar Raditz para bem longe do planeta. Apesar de Piccolo ser considerado um inimigo, Goku acaba aceitando a ajuda, pois sabe que terá um grande desafio pela frente. Os dois saem voando e Goku usa o radar do dragão para encontrar Gohan, que possui uma Esfera do Dragão pregada em seu chapéu. Daí pra frente, seguindo o enredo do desenho animado, você enfrentará muitos inimigos perigosos até ficar frente a frente com o alienígena conquistador de planetas, Freeza, em Namekusei.



O Game como ele é!

Como na maioria dos jogos de RPG do portátil da Nintendo, a perspectiva do jogador em **Legacy of Goku** é isométrica (por cima e em diagonal). Durante as batalhas não existe nenhum tipo de transição, ou seja, você não é transportado para um cenário diferente só para lutar – como acontece em **Golden Sun**, por exemplo. Tudo acontece em tempo real e, assim, Goku ficará livre para enfrentar os inimigos ou simplesmente fugir e deixar a encrenca para mais tarde. De qualquer forma, você terá que batalhar contra muitos inimigos se quiser se tornar mais poderoso. Isso porque o sistema de evolução é baseado nos moldes do desenho animado, ou seja, quanto mais fortes forem seus adversários, maior fica o seu poder de luta. Usando a energia espiritual, que também é conhecida por Ki, pelos fãs, Goku poderá evoluir, ganhar novos poderes e melhorar suas técnicas. Mas isso acontecerá aos poucos e assim o jogador vai seguindo para os objetivos mais difíceis – como a briga contra Raditz e Freeza. Goku possuirá armas e, conforme as coisas vão se tornando mais complicadas, não será fácil vencer os oponentes apenas com golpes simples, por isso a importância de desenvolver as técnicas de ataque especiais, como o Kamehame-ha, por exemplo. Uma barra medidora vai controlar o uso dos ataques especiais e você vai precisar de tempo para que ela se regenere. Goku poderá voar durante alguns segundos e, dependendo da distância do vôo, ele poderá usar itens para recarregar a energia e evitando cair sobre áreas perigosas.

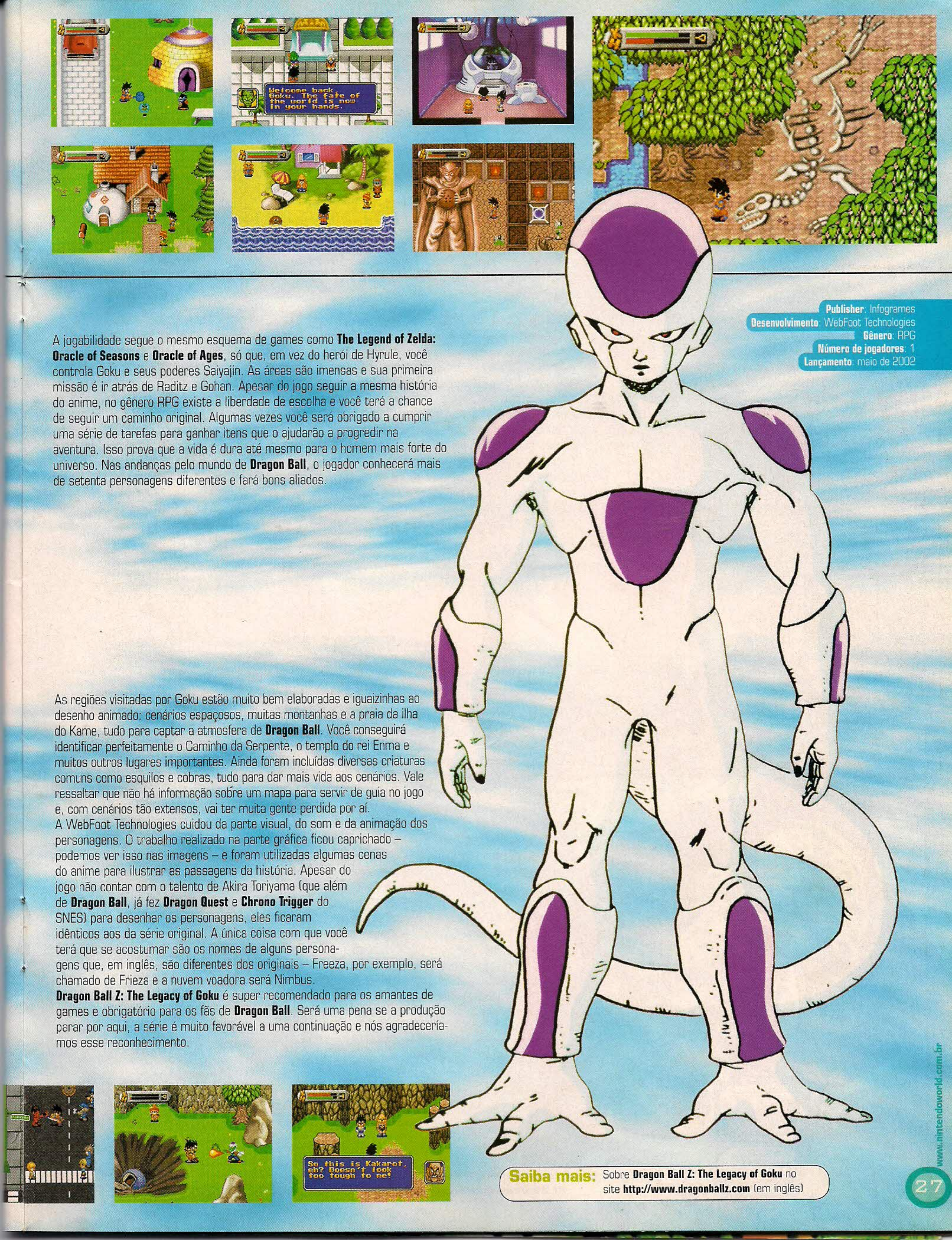












Publisher: Infogrames
Desenvolvimento: WebFoot Technologies
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: maio de 2002

A jogabilidade segue o mesmo esquema de games como **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons** e **Oracle of Ages**, só que, em vez do herói de Hyrule, você controla Goku e seus poderes Saiyajin. As áreas são imensas e sua primeira missão é ir atrás de Raditz e Gohan. Apesar do jogo seguir a mesma história do anime, no gênero RPG existe a liberdade de escolha e você terá a chance de seguir um caminho original. Algumas vezes você será obrigado a cumprir uma série de tarefas para ganhar itens que o ajudarão a progredir na aventura. Isso prova que a vida é dura até mesmo para o homem mais forte do universo. Nas andanças pelo mundo de **Dragon Ball**, o jogador conhecerá mais de setenta personagens diferentes e fará bons aliados.

As regiões visitadas por Goku estão muito bem elaboradas e iguaizinhas ao desenho animado: cenários espaçosos, muitas montanhas e a praia da ilha do Kame, tudo para captar a atmosfera de **Dragon Ball**. Você conseguirá identificar perfeitamente o Caminho da Serpente, o templo do rei Enma e muitos outros lugares importantes. Ainda foram incluídas diversas criaturas comuns como esquilos e cobras, tudo para dar mais vida aos cenários. Vale ressaltar que não há informação sobre um mapa para servir de guia no jogo e, com cenários tão extensos, vai ter muita gente perdida por aí.
A WebFoot Technologies cuidou da parte visual, do som e da animação dos personagens. O trabalho realizado na parte gráfica ficou caprichado – podemos ver isso nas imagens – e foram utilizadas algumas cenas do anime para ilustrar as passagens da história. Apesar do jogo não contar com o talento de Akira Toriyama (que além de **Dragon Ball**, já fez **Dragon Quest** e **Chrono Trigger** do SNES) para desenhar os personagens, eles ficaram idênticos aos da série original. A única coisa com que você terá que se acostumar são os nomes de alguns personagens que, em inglês, são diferentes dos originais – Freeza, por exemplo, será chamado de Frieza e a nuvem voadora será Nimbus.
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku é super recomendado para os amantes de games e obrigatório para os fãs de **Dragon Ball**. Será uma pena se a produção parar por aqui, a série é muito favorável a uma continuação e nós agradeceríamos esse reconhecimento.

Saiba mais: Sobre **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku** no site **http://www.dragonballz.com** (em inglês)





Crie seus próprios combates com os Guerreiros Z

É impossível questionar tamanha popularidade dos Card Games no mundo inteiro e cada vez mais podemos esperar pelas adaptações de animes para esse tipo de jogo. A proposta da maioria dos animes encaixa-se perfeitamente nos jogos de combate por cartas. Pokémon, por exemplo, virou Card Game e mereceu até mesmo uma versão digital em **Pokémon Trading Card Game**, para o Game Boy Color. A série **DB,** há muito tempo, já teve os seus Card Games de papel, mas nada parecido com **DBZ: Collectible Card Game**, para Game Boy Advance, que é baseado nos moldes do baralho criado pela Score Entertainment. Atualmente, esses novos jogos misturam RPG e batalha de cartas. O jogo é disputado entre dois jogadores e cada uma das partes necessita ter um Deck (conjunto de cartas). As rodas simulam combates entre as cartas apresentadas pelos jogadores e é possível combinar estratégias de ataque e defesa. Além disso, existem infinitos tipos de cartas que podem ajudar ou atrapalhar na hora do confronto. Assim, para se ter sempre o melhor conjunto de cards, um jogador precisa adquirir novas cartas para incrementar o seu Deck. No game, você não vai precisar desembolsar grana para comprar novas cartas, mas isso não significa que será fácil consegui-las, os desafios são profissionais e a vitória só será alcançada pelos melhores estrategistas.

Como ser um vitorioso em DBZ: CCG

Vitória por sobrevivência: **todos os seus inimigos estão com as cartas de vida vazias e você é o único que está de pé.**
Vitória com as esferas: **o jogador será o vencedor quando possuir todas as cartas que representam as sete esferas terrestres do dragão e as sete esferas de Namekusei.**
Vitória pela maior personalidade: **o jogador será vitorioso quando a sua carta de personalidade (Personality) estiver no nível mais alto do jogo.**



Publisher: Infogrames
Desenvolvimento: Screaming Games
Gênero: Card Game
Número de jogadores: 1 a 2
Lançamento: junho de 2002

As quatro sagas de Dragon Ball Z

Seguindo o jogo oficial lançado pela Score Entertainment, **Dragon Ball Z: Collectible Card Game** tem aproximadamente 300 cards e você poderá criar vários Decks diferentes. Esses cards estão divididos em quatro fases das aventuras de Goku:

- Saga dos Saiyajins (Saiyan Saga): é nesta primeira parte que Raditz, irmão mais velho de Goku, invade o planeta e revela a todos que o defensor da humanidade é, na verdade, um Saiyajin, a raça mais terrível e impiedosa do universo. Aqui, o pequeno Gohan é treinado por Piccolo para enfrentar Vegeta e Nappa.
- Saga do Freeza (Frieza Saga): nesta fase todos os Guerreiros Z viajam para o planeta Namek, para evocar o dragão Porunga e pedir pela restauração da paz na Terra. Mas, ao chegar ao planeta eles se encontram com Freeza, o saqueador de planetas. Essa será a primeira vez que Goku tomará a forma do lendário Super Saiyajin.
- Saga de Trunks (Trunks Saga): de volta à Terra, um misterioso jovem surge para alertar os Guerreiros Z sobre uma grande ameaça, que poderá destruir o planeta e sobre uma doença que matará Goku. Assim, todos os lutadores iniciam um árduo treinamento.
- Saga dos Andróides (Androids Saga): surge o estranho doutor Maki Gero, um cientista louco, do antigo exército Red Ribbon. Ele cria os andróides de energia infinita com um único propósito: acabar com Goku. Durante as incessantes batalhas surge o mais forte dos andróides, Cell. Com seu enorme poder de regeneração, torna-se um dos inimigos mais terríveis de **Dragon Ball Z**.

A ação acontece na sua imaginação

Dragon Ball Z: Collectible Card Game não tem nenhuma inovação gráfica visível, o lance é ser mesmo uma versão eletrônica do Card Game de papel. O jogo não possui animação para as cartas lançadas e também não existe um enredo específico, apenas a missão de derrotar todos os inimigos. Tudo fica por conta da imaginação, como no baralho real, com a compensação de que não será necessário comprar mais nenhum card, pois eles serão encontrados no próprio game. O jogador poderá competir em um modo solitário ou contra um amigo, usando o Cabo Link, o que aumenta bastante a diversão e o nível do desafio. Sem falar nas possíveis trocas de cartas. O cartucho ainda virá com uma carta promocional como brinde! Quero ver quem vai conseguir ficar fora dessa nova onda de games DBZ.

Saiba mais: Sobre **Dragon Ball Z: Collectible Card Game** no site **http://www.dbzcardgame.com** (em inglês)

Bond. James Bond.
É o agente britânico estreando no GameCube em
Agent Under Fire
Nas próximas páginas!




As maravilhas do Super
Mario World
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO WORLD®
SUPER MARIO ADVANCE 2
www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
A maior aventura da sua vida está aguardando você em 78 fases espetaculares. Onde você pode nadar na mais azul das águas, cavalgar no mais verde dos dinossauros ou simplesmente passar uma tarde relaxante ao lado de Mario e Luigi? Tudo isso e muito mais esperam por você em Super Mario World, o mundo do Mario! Agora no Game Boy® Advance. | LIFE ADVANCED.™
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
© 1983-2002 Nintendo. ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2002 Nintendo. Game e Game Boy Advance são vendidos separadamente.



007 Agent Under Fire

Vilões tremendo, motores roncando, mulheres suspirando. É o mundo de James Bond.

James Bond começou a fazer sucesso, em 1997, nos consoles Nintendo com GoldenEye para N64. O game era tão bom (e continua sendo até hoje) que os jogadores exigiram uma continuação. A Rare atendeu aos desejos dos fãs, mas como não podia mais trabalhar com a licença de 007, Joanna Dark entrou no lugar de James. A partir daí, os novos games do agente secreto seriam publicados exclusivamente pela Electronic Arts, que sacaneou os nintendistas e nos privou de Tomorrow Never Dies. Como o fã-clube de Bond é grande, a EA lançou, em 2000, **The World Is Not Enough**. O game não tinha a mesma qualidade dos títulos da Rare mas, mesmo assim, agradou o grande público.
Agora é a hora e a vez do novo videogame da Nintendo, o GameCube. E com ele, um novo game do 007.

por Eduardo Trivella

A espionagem ao alcance de todos

Agent Under Fire não é tão revolucionário quanto **GoldenEye** o foi em sua época, ainda assim é um bom e divertido game e o primeiro FPS (first person shooter ou tiroteio em primeira-pessoa) a ser lançado para o Cube. A aventura é uma história inédita que não foi feita para a tela grande, e um enredo elaborado somente para os videogames. A impressão de se tratar de mais um filme hollywoodiano começa logo de cara quando o game é ligado: lá está o leão da MGM rugindo ferozmente como sempre. Isso é mais acentuado ainda com as várias seqüências transitórias que levam a história adiante. Se bem que isso pouco importa no final das contas, já que o que vale mesmo é a ação ininterrupta que rola do primeiro ao último tiro.
A caracterização dos personagens está bem fiel ao universo de Bond. James parece um pouco com Pierce Brosnan, mas na realidade não é nenhum dos atores que encarnaram o personagem nos filmes. Bondgirls aparecem ao montes, uma melhor do que a outra e menos vestida que a anterior. Os modelos 3D exibem mudanças faciais e outras animações muito convincentes, a ponto de até os quadris se mexerem quando as mocinhas mais insinuantes caminham. Algumas seqüências animadas utilizam FMV, mas a maior parte mostra os personagens como eles são realmente no jogo. Quem já conhece 007 de outros tempos, sabe que o menino está sempre soltando frases de duplo sentido. No game, não faltam diálogos dúbios, como quando Bond salva uma Bondgirl dos bandidos e ela fala "Não sei como te agradecer...", ao que ele responde "A gente pensa em alguma coisa". Ou então quando ele chega em um escritório e duas estonteantes gêmeas anunciam que "Seu encontro vai atrasar. Nesse meio-tempo você pode apreciar a vista.", virando as costas e saindo rebolativas enquanto ele sabiamente responde "Já estou fazendo isso...". O cara é ou não é demais?
AUF inaugura uma nova era nos games Nintendo em primeira-pessoa. A movimentação é feita em conjunto pelas duas alavancas analógicas. O esquema é meio complicado a princípio, mas pode ser explicado de uma maneira simples: enquanto a alavanca esquerda controla o corpo de Bond, digamos assim, a alavanca direita responde pela movimentação de sua cabeça, além de poder ser usada para andar lateralmente. Isso permite uma agilidade muito maior e depois de algum tempo jogando, você vai se acostumar ao novo estilo de controle e vai acabar se perguntando como é que os FPS de antes podiam funcionar sem esse esquema. Os controles restantes também são muito bem configurados: o gatilho é no R, L controla a mira, X agacha, Y pula, B usa a bugiganga e A é o botão de ação. O ponto ruim do controle é o direcional digital, que controla a seleção de armas e bugigangas e que se mostra meio difícil de acessar quando o bicho pega mesmo no meio de um tiroteio sanguinolento.

Mais de três games em um

Alguns games tentam cobrir várias áreas e acabam se perdendo no meio do processo, mas esse não é o caso da nova aventura do espião a serviço de Sua Majestade. Além das fases de ação em primeira-pessoa, AUF traz também outros dois estilos de jogo: tiroteio em rotas mandatórias e fases de pilotagem, ambos executados com o mesmo esmero das fases de tiro. Em alguns estágios, Bond segue por caminhos pré-estabelecidos descarregando a munição em inimigos que surgem de todos os lados. Em outros, o agente secreto pula no assento do piloto daqueles carrões que ele está acostumado a dirigir e é só alegria. Nesses ambientes de pilotagem, é possível seguir muitos caminhos diferentes, e não serão poucas as vezes em que o jogador vai preferir esquecer a missão que tem de cumprir e sair pela cidade dando um rolê naqueles carangos dos sonhos. Só essas fases já dariam para fazer um outro jogo independente. Também pudera: foram desenvolvidas por profissionais que trabalharam anteriormente na série **Need for Speed**.
Nos gráficos do jogo, é difícil achar algo pra poder reclamar, mas a gente achou assim mesmo. Tudo roda à velocidade de 60 quadros por segundo, as texturas utilizadas são de alta qualidade e bastante variadas, mas o realismo poderia ser um pouco mais elevado. Não existe sangue no jogo e os projéteis das armas não parecem balas de verdade. É bem provável que a EA tenha tomado a decisão de deixar o game com essa "violência disfarçada" para que ele não pegasse o selo de "maiores de 18 anos".
A parte sonora foi bem trabalhada. As interpretações dos atores que dublaram os personagens são convincentes e todas as explosões, tiros e perseguições são suficientes para que você realmente se sinta no meio de um filme. O chato é o tema musical de James Bond que toca toda santa vez que o herói atinge algum objetivo ou acha um item importante. Perigas até você enjoar da música tantas são as vezes que é tocada.
AUF é muito legal de se jogar mas existe algo que tira um pouco da diversão: muitas dicas que facilitam demais a vida de quem está jogando. Dicas sonoras, visuais e escritas abundam durante todo o jogo, inibindo o raciocínio livre do aspirante a agente secreto. Há até alguns momentos em que a ação pára e o game mostra exatamente o que deve ser feito. Mais fácil do que isso, só se enviassem um dos programadores pra jogar pra gente.

007, 008, 009...

Um jogo de tiroteio não é um jogo de tiroteio de verdade se não possuir um modo multiplayer. Ainda mais um game que leva os números 007. O modo multiplayer de AUF traz algumas variações sobre o tema Bond. Além de contar com bots que podem auxiliar aqueles que têm poucos controllers (ou poucos amigos), os jogadores podem formar equipes ou então competir cada um por si. Muitos dos personagens que aparecem durante a aventura para um jogador aparecem nesse modo.
São quatro estilos de multiplayer, e a seguir você confere cada um deles.
Combat Training (1 a 4 jogadores): aqueles que gostam do bom e velho mata-mata devem entrar na zona de treinamento de combate. É possível escolher as armas, arenas, personagens e muito mais. É só configurar de sua maneira preferida e sair mandando brasa!
Anti-Terrorist Training (2 a 4 jogadores): os jogadores aprendem a combater ameaças terroristas localizando e desarmando as bombas depois que elas aparecem no radar. Para complicar um pouco as coisas, neguinho não pára de atirar enquanto você corre contra o relógio.
Protect The Flag (2 a 4 jogadores): todo mundo tenta encontrar e proteger a bandeira a todo custo. Para isso é só encher de azeitona qualquer engraçadinho que chegar perto de você.
Top Agent (3 a 4 jogadores): este modo coloca os jogadores uns contra os outros, mas também incentiva o trabalho em equipe. O jogador na liderança é considerado o Top Agent, e os outros devem agir em conjunto para puxar o tapete dele. Aqueles que não são Top Agent não podem atingir uns aos outros, mas ele pode atirar em quem quiser. Quem conseguir derrubá-lo se torna o novo Top Agent.

O dia-a-dia de um agente secreto

Até agentes secretos do naipe de James Bond têm aqueles que se preocupam com eles. E você tem alguma dúvida de que a Nintendo World se preocupa com você? Para sair vivo de mais esse desafio, damos de bandeja todos os passos das cinco primeiras fases no nível de dificuldade Operative. Divirta-se!



01 Trouble in Paradise

Objetivos: infiltrar-se no laboratório; encontrar a maleta com os frascos; resgatar a agente da CIA, Zoe Nightshade.

No começo, você tem duas escolhas: usar o Q-Decryptor na porta da frente ou o Q-Claw na grade em cima. Use o Q-Laser no cadeado que tranca a porta. Em vez de matar, um por um, os guardas que estão perto da empilhadeira, mande bala no cilindro de ar comprimido. Na sala em que os bandidos apagam as luzes, agache usando os vasos de planta como escudo para chegar a salvo até a maleta. Quando chegar ao submarino, atire com a P2K no atirador que está mirando em Zoe. Desça e liberte a moça destruindo o cadeado com o Q-Laser.

02 Precious Cargo

Objetivos: infiltrar-se no armazém da Identicon; localizar os frascos desaparecidos.

Enquanto Zoe pilota, você senta o dedos nos criminosos. Seu destino é o armazém da Identicon onde se encontra o segundo lote de frascos. Atire com a metranca nos pneus dos carros inimigos, contando sempre com a ajuda da mira. Aperte o B para dar uma volta de 180° e economizar tempo. Quando chegar ao bloqueio, troque de arma para a CH-6 e pau na máquina! Dentro do armazém, atire na luz vermelha piscante e no cabo de aço que sustenta a viga.

03 Dangerous Pursuit

Objetivos: localizar os frascos roubados; neutralizar o carro blindado.

Depois de ver Nightshade ser morta por uma ruiva com um lança-foguetes na mão, é hora de sentar o pé na BMW Z8 que, além de vir equipada com um arsenal de dar inveja ao Sadam Hussein, ainda tem um porta-copo que mantém o martini de Bond bem geladinho. É altamente recomendável esquecer um pouco da missão e dar um rolê pela cidade pilotando esse possante. Dá até pra entrar no metrô e apostar uma corrida com a composição! Quando localizar o carro blindado que carrega os frascos, não atire nele senão os frascos vão pro saco. Chegue bem perto e use o Q-Pulse para pará-lo sem usar chumbo grosso.















Bad Diplomacy

Objetivos: entrar no quarto privativo no último andar; ganhar acesso à sala de segurança; usar o gerador de senha no computador de Griffin; fugir da embaixada.

Bond vai à embaixada britânica na Romênia na cola de um tal de Griffin. Chegue até o último andar botando os guardas pra dormir antes que eles soem o alarme. Use o Q-Specs para enxergar passagens e painéis ocultos. Com o Q-Laser, desative o painel dos sensores laser. Entre no quarto de uma tchutchuca com um vestidinho que deixaria sua avó ruborizada e aproveite para aliviá-la de uma chave (Keycard). Entre na sala de Griffin, dê dois tiros naquele que parece ser o clone dele e volte para acessar o computador com o gerador de senha (Passcode Generator). Casque fora da embaixada antes que a casa caia.







Cold Reception

Objetivos: fotografar imagens do satélite; fotografar plantas; baixar dados dos mainframes no porão; usar cabo de aço para escapar do prédio.

Passando-se por um repórter de nome Somerset, Bond vai às Indústrias Malprave, na Suíça. No escritório, existem três portas trancadas com um botão correspondente para a abertura de cada uma delas nas mesas que estão na parte mais alta da sala. Abra a porta do meio e colete o Keycard (mate os guardas antes que eles soem o alarme). Abra a porta da esquerda e siga pelos corredores e salas até encontrar os objetos que você precisa fotografar. É possível esgueirar-se por trás dos guardas passando pelas portinholas laterais que circundam as salas. Use a Q-Camera para fotografar as imagens do satélite e as plantas (não de mato, de papel!). Pegue o elevador e desça até o porão. Use o Q-Decryptor para baixar dados dos três mainframes. Se preferir gastar menos balas, desligue os alarmes para que os guardas não cheguem babando pra cima de você. Quando chegar a um local onde há um computador com luzes verdes piscando, use o Q-Remote nele. Siga até a porta de segurança e use novamente o Q-Remote que, a essas alturas, tem que estar com o programa de segurança baixado. Procure o cabo de aço para completar a fase.





AVALIAÇÃO

Graficos **7,5** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,5** / Replay **7,5**

Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **EA** / Publisher: **EA**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES — LIVRE

NOTA FINAL 7,5

Gostou? Deu pra se sentir um espião de verdade? Então se prepara que no mês que vem tem mais!



Apertem os cintos!!!
Sonic Adventure 2 Battle
acelera forte no GameCube.
Siga para as próximas páginas!

SONIC™ ADVENTURE 2 BATTLE



Mocinhos ou bandidos: de que lado você está?

Parece estranho, mas é isso mesmo, em **Sonic Adventure 2 Battle** o jogador pode decidir entre ser o herói ou o vilão da aventura. E é para jogar no modo 1 Play que você deve tomar essa decisão. Selecionado o time de competidores, chega a hora da demonstração de velocidade, força e agilidade de cada um dos personagens. Para cada fase de jogo você controla um personagem diferente, que possui características e habilidades próprias e que serão requisitadas para completar os objetivos. Os times equivalem-se e são formados por um velocista, um personagem provido de um veículo motor e um outro capaz de movimentos ágeis, como planar e escalar. Para manter o equilíbrio, as missões, tanto pelo lado dos heróis quanto pelo lado dos vilões, possuem desafios parecidos e com o mesmo nível de dificuldade. Por isso, seja qual for a sua equipe favorita, só o que vai mudar mesmo é a intenção de fazer o bem ou o mal. E vai dizer que você nunca teve admiração por um malfeitor? Destaque para a trilha sonora, que embala as descidas aceleradas e toda a ação frenética do jogo.

por **Ronny Marinoto**

Sonic injustiçado

A equipe dos heróis é formada por Sonic, Tails e Knuckles. Eles lutam para evitar o pior destino do planeta. A história começa com uma baita confusão. Era um dia como outro qualquer, quando o herói Sonic foi colocado sob custódia por uma força militar secreta, chamada GUN.
Em uma fuga espetacular, Sonic salta do helicóptero que faz o transporte de prisioneiros e cai nas ruas da cidade. De repente, um misterioso personagem, escuro como a sua própria sombra, aparece à sua frente e lhe mostra uma Chao Esmerald. Enquanto isso, ao redor do mundo, inexplicáveis incidentes ocorrem logo após a declaração da conquista do mundo feita pelo vilão Dr. Eggman.
Uma vez que a relação entre Shadow e Dr. Eggman fica estabelecida, Sonic começa a sua jornada para impedir os planos malignos. E é nessa empreitada que seus velhos amigos Tails e Knuckles oferecem ajuda. Na verdade, Sonic foi confundido com o bandido Shadow e para provar sua inocência ele precisa capturar o verdadeiro culpado, além de impedir os planos do ensandecido Eggman.

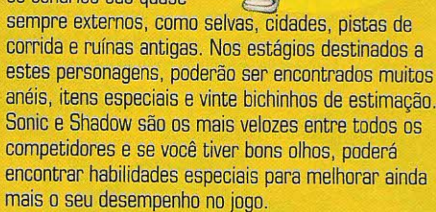
Prontos para a conquista do mundo

O time dos vilões não é brinquedo não e, para conquistar o mundo, Dr. Eggman vai unir forças com o perverso Shadow e com a perigosa morceguinha Rouge. A história da parte malvada da aventura é contada assim:
Enquanto procura por uma arma secreta chamada "Shadow", Dr. Eggman penetra na segurança de uma base militar supersecreta. No interior das instalações da base, Dr. Eggman descobre que a tal arma secreta é, na verdade, uma criatura que se intitula "a mais avançada forma de vida", também conhecida como Shadow.
Shadow convida o Dr. Eggman para uma visita à Colônia Espacial ARK e lhe revela a Eclipse Cannion – uma arma de enorme poder e com capacidade para destruir qualquer planeta. Isso é mais do que suficiente para atrair o gênio do mal, que vai ajudá-lo em sua missão de conquista do mundo.
Assim que começam a se divertir com seus planos de destruição, os vilões são surpreendidos por uma ameaçadora morcega chamada Rouge que, de olho no poder das Chaos Esmeralds, se oferece para ajudar na tarefa. Assim começa a conspiração para conquistar o mundo.

Uma aventura pra lá de desafiadora

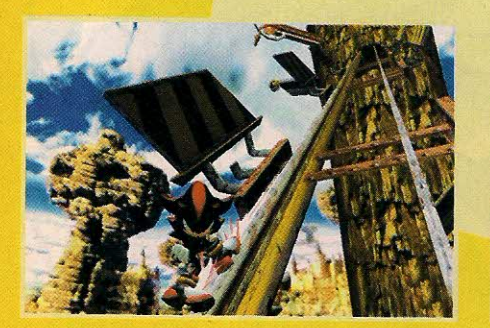
Independentemente do time (Hero ou Dark) escolhido para jogar o modo 1 Play, as missões terão o mesmo nível de dificuldade. As equipes enfrentarão trinta estágios para concluir o jogo. Agora você acompanha os tipos básicos de objetivos a serem completados:

Sonic e Shadow



Estes dois caras estão encarregados de percorrer as fases mais extensas, os cenários são quase sempre externos, como selvas, cidades, pistas de corrida e ruínas antigas. Nos estágios destinados a estes personagens, poderão ser encontrados muitos anéis, itens especiais e vinte bichinhos de estimação. Sonic e Shadow são os mais velozes entre todos os competidores e se você tiver bons olhos, poderá encontrar habilidades especiais para melhorar ainda mais o seu desempenho no jogo.





Tails e Dr.Eggman

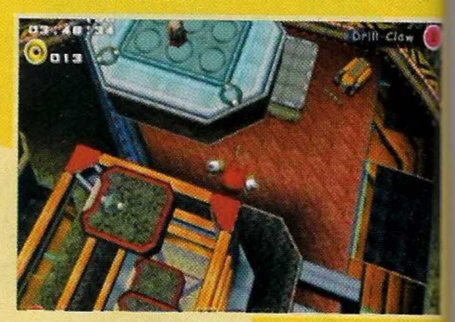
Estes dois participantes serão requisitados para os estágios internos, como bases, prisões, subterrâneos e áreas de segurança. Ambos possuem veículos fortemente armados com mísseis e lasers. Isso tem um motivo óbvio, estes dois personagens vão enfrentar muitos inimigos e as fases mais duras em termos de combate. Tails e Eggman também podem ampliar o poder de fogo encontrando os itens de evolução em seus estágios.





Knuckles e Rouge

Sobrou para esta dupla os estágios de exploração, e bota exploração nisso! Suas habilidades privilegiadas de escalar e planar serão utilizadas, ao máximo, para vasculhar os cenários. Com o progresso no jogo, Rouge e Knuckles ainda vão desenvolver outras habilidades, como escavar e enxergar objetos escondidos. Nas fases destinadas a eles, o jogador precisa localizar três fragmentos de cristal que estão espalhados pelo cenário e para isso contam apenas com um radar sonoro.





As disputas mano-a-mano

Depois de ralar muito no modo aventura, o jogador poderá relaxar um pouco curtindo o modo Battle para dois jogadores. Aqui as competições estão divididas por critério de habilidades e um número maior de personagens está disponível.

Action Race Battle



Sonic, Shadow, Amy e Metal Sonic: provas de velocidade, como descer ladeiras sobre pranchas radicais, acelerar por circuitos de corrida e completar fases no menor tempo possível.

Shooting Battle



Tails, Dr. Eggman, Chao Walker e Dark Chao Walker: provas de combate direto entre máquinas destruidoras. Para ser o vencedor, o jogador precisará executar movimentos rápidos de ataque e esquiva.

Treasure Hunt Race



Knuckles, Rouge, Tikal e Chao Zero: provas de exploração na caça às três partes de cristais escondidas pelo cenário. Vence quem encontrar duas partes primeiro.

Chao Race e Chao Karate



O jogador ainda poderá se divertir nas provas de corrida ou luta usando as criaturas Chaos. Para jogar estes modos o jogador precisa ter, pelo menos, duas criaturas Chao no Chao Garden.

Modo extra: Kart Race

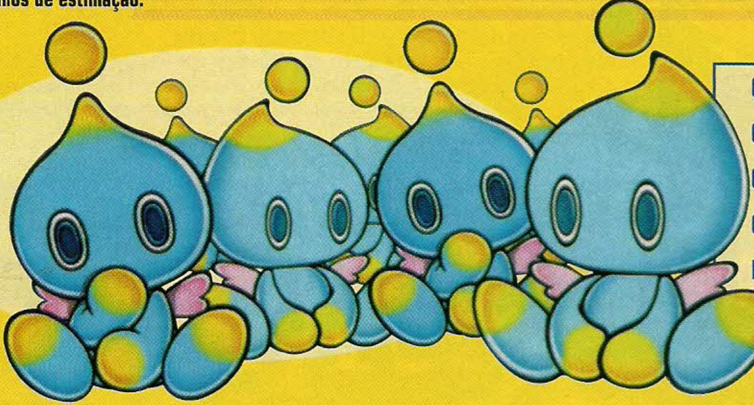
Com o progresso no modo aventura, o jogador disponibilizará um novo modo de jogo, o Kart Race. Nesta modalidade você disputará incríveis provas de velocidade dirigindo os Karts (minicarros de fórmula 1) por três circuitos diferentes e em três níveis de dificuldade: Beginner ou Iniciante, Standard ou Intermediário e Expert ou Profissional. Na pista, seis carros brigam pelo pódio e eles são três representantes de cada equipe: Hero Team – Sonic, Tails e Knuckles; Dark Team – Shadow, Eggman e Rouge. Cada um dos pilotos possui características exclusivas de aceleração, velocidade, freio e estabilidade, portanto, é na pista e no braço que as coisas se resolvem.



Chaos: quem são esses seres miúdos e fofinhos?

São formas de vida artificiais e, em Sonic Adventure 2 Battle, **possuem uma área exclusiva chamada Chao Garden. Nascem de ovos e para que cresçam fortes e saudáveis o jogador terá que cuidar deles como se cuida de uma criança. O alimento favorito dessas criaturas é o fruto que cai das árvores no Chao Garden, mas para que eles possam desenvolver todas as suas habilidades, deverão receber um tratamento especial à base de cristais de proteína e muita atividade física com os bichinhos de estimação.**

Deixa que eu explico: cada um dos diferentes tipos de cristais que são reunidos durante o jogo, servirá para aumentar uma qualidade específica do Chao. O mesmo acontecerá com os animais capturados na fase, você deve colocá-los para brincar com uma criatura Chao, que assumirá e desenvolverá as características mais evidentes deste bichinho. São cinco características básicas e cada um dos cristais vai desenvolver uma delas. Atenção para a tabela:



Cristais vermelhos: aumentam o nível de Power (força)

Cristais roxos: aumentam o nível de Fly (vôo)

Cristais amarelos: aumento o nível de Swim (nado)

Cristais verdes: aumentam o nível de Run (corrida)

Frutas: aumentam o nível de Stamina (resistência)



Os bichinhos de estimação, além de melhorar uma qualidade do Chao, também influenciam na transformação das criaturas. Por exemplo: se um Chao for colocado para brincar com um tigrinho, ele assumirá a personalidade desse animal, desenvolvendo rabo e garras. Por isso a importância de se ter muitos Chaos no berçário, assim você conseguirá formar um time variado e apropriado para as competições. Sim, porque a finalidade de criar e treinar um Chao é fazer o melhor, para depois inscrevê-lo nos campeonatos de corrida e luta que acontecem no Chao Stadium.

Existem ainda os bichinhos especiais, que são encontrados nas caixas (contêineres) no decorrer das fases. São três caixas em cada fase, a primeira contém a chave do Chao World (que permite a você, visitar o Chao Garden quando a fase se encerrar), a segunda caixa contém várias espécies de animais normais e a terceira caixa contém um animal de características especiais. Este bichinho especial vai dar ao Chao uma personalidade especial, que vai interferir na sua formação.

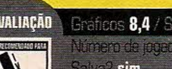
Se ele for um animal alado, por exemplo, o Chao vai desenvolver asas e terá mais agilidade para competir em algumas provas.

Na porta em frente à entrada do Chao Garden, você encontrará o Chao Kindergarten. Neste local você vai visitar um Shopping Center para comprar itens como frutas raras e ovos Chaos, além de conhecer a escola onde as criaturinhas serão educadas.

Para chocar um ovo Chao, o jogador deve segurá-lo por alguns segundos e deixá-lo em lugar seco, após o nascimento da criatura, ofereça-lhe muito carinho. Uma boa dica é entregar-lhe uma metade da casca do ovo, algumas criaturas usarão o item como um capacete e serão mais resistentes, além de ficarem com um visual cômico.

Durante uma prova do Chao Stadium, o jogador poderá ajudar sua criatura apertando o botão A e dando-lhe mais resistência, mas isso só funciona enquanto durar a barra de Stamina.

AVALIAÇÃO Gráficos **8,4** / Som **8,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,3** / Replay **8,1**



Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Sonic Team** / Publisher: **Sega**

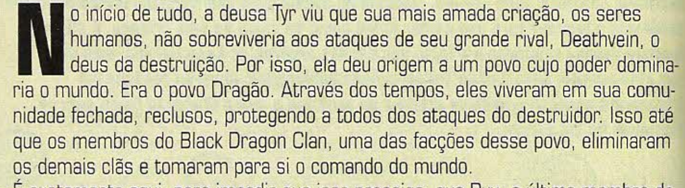
NOTA FINAL 7,0

Conexão amiga

Sonic Adventure 2 Battle para GameCube juntamente com Sonic Advance para Game Boy Advance, são os primeiros jogos a fazerem uso da conexão entre esses consoles. Para continuar o treinamento para as provas do Chaos Stadium, você poderá transferir as suas criaturas Chaos do jogo do GC, para o jogo de GBA e vice-versa. Para realizar as transferências você vai precisar de um cabo link especial e os dois games.



Chamem os bombeiros!!!
Breath of Fire
Incendeia o Game Boy Advance nas próximas páginas!



No início de tudo, a deusa Tyr viu que sua mais amada criação, os seres humanos, não sobreviveria aos ataques de seu grande rival, Deathvein, o deus da destruição. Por isso, ela deu origem a um povo cujo poder dominaria o mundo. Era o povo Dragão. Através dos tempos, eles viveram em sua comunidade fechada, reclusos, protegendo a todos dos ataques do destruidor. Isso até que os membros do Black Dragon Clan, uma das facções desse povo, eliminaram os demais clãs e tomaram para si o comando do mundo.

É exatamente aqui, para impedir que isso prossiga, que Ryu, o último membro do Light Dragon Clan, entra. O destemido garoto deve seguir em sua jornada para colocar tudo de volta na ordem natural e devolver a paz ao mundo. E então? Pronto para embarcar nesta aventura?

BREATH OF FIRE

A lenda dos Guerreiros Dragões

por Ivan Cordon

O Início da Aventura



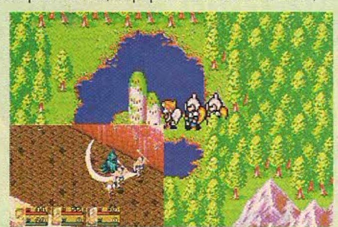
Saia da cidade de Drogen e enfrente algumas batalhas até chegar ao nível cinco de experiência. Depois vá para Camlon, fale com o rei e entre no castelo. Suba até a sala do trono e enfrente Frog, o primeiro mestre. Se estiver no nível cinco ou maior é fácil vencê-lo. Saia do castelo e fale com o rei.



Vá até a cidade de Nanai, mas entre somente à noite e evite o contato com os guardas. Entre no prédio central. Desça até encontrar o Dark Knight. Enfrente-o e use os itens de ataque B.stn e F.stn para vencer. Fique sobre o ponto azul, saia da cidade e volte para Camlon. Vá para Winlan.

Winlan – A Cidade das Asas

Ao chegar em Winlan, vá ao Shop e compre uma BronzSD e uma BronzRP, depois vá ao castelo. Fique no quarto de espera e explore o lugar com Nina. Antes de fazer qualquer coisa, equipe-a com a BronzRP, vasculhe bem o palácio e pegue os itens. Vá para a caverna ao lado esquerdo da entrada do castelo. Atravesse a caverna com a ajuda dos guardas, do outro lado, passe pela cidade de Romero e vá em direção à floresta para atravessá-la e chegar à torre de Karma. Vasculhe a torre para pegar os itens nos baús. Avance com Nina e os soldados para a outra torre. Lá você enfrentará o mago e recuperará o antídoto. Para avançar, enfrente Morte e Mortea.



Na base da segunda torre, onde está o item que você foi buscar, é hora de enfrentar o mago. É impossível vencer essa batalha. Depois de algumas seqüências, um dos soldados busca nosso herói que ficou na cidade de Winlan e o traz para a cena da batalha.



Agora, controlando Ryu, desça à base da torre, liberte a princesa Nina e vença o mago. A batalha contra ele é relativamente fácil, se você estiver com a BronzSD equipada e com alguns itens mágicos como C.STN e B.STN. É só tomar cuidado com o HP e descer a espada no mago.

Depois de salvar a princesa, volte ao castelo e dê o antídoto ao Rei. A partir desse momento, Nina entra para o grupo. Vá para o subterrâneo do castelo e saia pela passagem bloqueada pelos guardas. Siga pela ponte e vá para as cidades gêmeas.



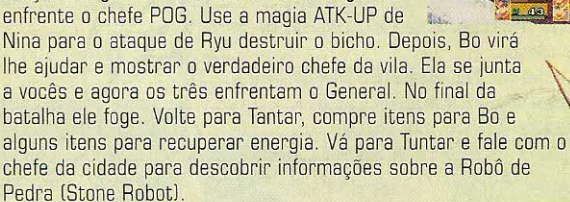
Tantar e Tuntar – As Cidades Gêmeas

Depois de atravessar a ponte, desça até a cidade de Tantar. Compre armas e itens do ferreiro. Dê-lhe o I.Ore e ele fará o Saw (um tipo de chave para entrar na Laments Woods), ao norte de Tantar. Vá à floresta, corte as árvores com com o Saw, siga pelo caminho até encontrar um edifício no meio da floresta e entre no Forte do Mal (Dark Fortress).





Aqui os inimigos não são fortes e lhe dão boa experiência. Cuidado com as armadilhas espalhadas pelo lugar. O legal é que se cair nas armadilhas dá para pegar itens (não caia muitas vezes). No segundo andar da torre, vença três guardas e liberte o chefe. Siga-o e enfrente o chefe POG. Use a magia ATK-UP de Nina para o ataque de Ryu destruir o bicho. Depois, Bo virá lhe ajudar e mostrar o verdadeiro chefe da vila. Ela se junta a vocês e agora os três enfrentam o General. No final da batalha ele foge. Volte para Tantar, compre itens para Bo e alguns itens para recuperar energia. Vá para Tuntar e fale com o chefe da cidade para descobrir informações sobre a Robô de Pedra (Stone Robot).



Romero e a Caverna da Agua



Depois de falar com o chefe de Tuntar, vá para Romero, a cidade próxima à Torre de Karma. Fale com todas as pessoas e com o chefe. Saia da cidade e entre à noite com Ryu à frente de todos e fale com a velha no cemitério. O zumbi ao lado dela abre uma passagem. Entre por ela, pegue o WtrJr, espere amanhecer e fale novamente com o chefe da cidade. Vá à Caverna da Agua, entre no andar mais baixo, pegue água limpa e tire uma poção do solo da cidade. Pegue a Tablet com o chefe e vá ao castelo voador.



GRAMOR
GUST
ROMERO
WINLAN
TANTAR
TUNTAR
CAMLON
SPRING
DROGEN
NANAI
BLEAK
CARMEN
NABAL
TUNLAN
AURIA
GANT
ARAD
WISDON
SCANDE

Entenda o mapa

O mapa acima mostra a localização de cada uma das cidades do game, assim como os Templos dos Dragões (onde você, após passar por um teste, adquire novas formas de Dragão para Ryu), os Dragon Emblems (onde você pode cavar bons itens com Mogu) e os Pontos de Pesca (onde você pode obter os Equipamentos do Dragão, pescando com uma vara e isca).

Legenda

Dragon Emblems | Templos dos Dragões | Pontos de Pesca

Agua – O Templo Flutuante



Entre na torre. Use as plataformas para chegar ao último andar e enfrentar o Rei da Chave (King Key). As portas trancadas só podem ser abertas quando Karn, o ladrão, estiver com você. Saia do templo, volte à Tuntar e vá para o norte encontrar um robô gigante de pedra. Entre no robô e encontre um General e dois soldados. Vença-os e use a chave para ligar os teletransportes. Pegue os itens e chegue a essa pedra que aciona o robô.

As Cidades Gêmeas e a Caverna do Anel

Destrua a pedra, volte às cidades gêmeas, especialmente em Tantar, fale com o chefe e pegue a chave. Volte até o robô e entre na caverna ao lado dele. Ao sair há outra caverna. Entre nela e desça até uma cachoeira. Caia por ela e siga o caminho da esquerda. No final dele está o anel. Saia da caverna e prepare-se para voltar à Tantar. Após o casamento, o General usa o robô e destrói a vila de Tuntar. Derrote-o antes que ele faça o mesmo com Tantar.



Entre no robô e vá à sala de comando para enfrentar o General, que se transforma num Gremlin. Faça isso: usa a magia Atk-UP de Nina em Ryu e Bo. Com Ryu use o ataque normal. Com Bo, use a magia Fry e, com Nina, as magias para recuperar energia e itens para recuperar o AP de Bo, que vão acabar rápido. Faça isso algumas vezes e o chefe não será problema. Depois de derrotado, o robô caminha até o vulcão e provoca uma erupção. A lava abre caminho para o sul.

Templo do Dragão (Dragon Shrine)



Ryu pode se transformar em Dragão. Para isso, precisa treinar e vencer os espíritos dos Dragões antigos, que estão espalhados pelos Templos dos Dragões. Este é o primeiro desafio de Ryu. Vencer o Dragão Talon é fácil se você estiver acima do nível 16 e ainda tiver o item ProtnB, que aumenta seu poder de ataque. Ataque o Dragão e use itens como Herb ou Cure para recuperar energia. Use a opção Spel durante uma batalha para se transformar em Dragão. Essa transformação é só para a luta, depois Ryu volta ao normal.

A Caverna e a Cidade de Ouro

Depois de se transformar em Dragão, desça até chegar à caverna de Auria. Siga pelo caminho e encontre uma passagem à direita. Se continuar em frente, há um caminho fechado por rochas, mais tarde voltaremos aqui. Saia da caverna, vá à cidade de Auria (feita de ouro) e os guardas o prendem. Na cadeia, fale com o homem na cama e saia. Explore a cidade e evite os guardas. Explore as casas e pegue os itens. Não pegue o baú da segunda casa à direita.
Junte 65 mil para comprar a barra de ouro. Faça assim:

- Entre na loja, compre uma vitamina, vá ao segundo andar e entregue ao homem que está na mesa (Vale 5 mil Golds).

- Venda a G-Tiara encontrada na casa de Ross (Vale 13 mil Golds).

- Na segunda casa da direita, vá ao segundo andar e fale com o senhor. Tenha Nina à frente do grupo, ela vai pedir uma massagem (Vale 20 mil Golds).

- Compre um Pouch na loja de itens e vá ao Inn, na cidade de Bleak. Guarde o segredo do dono do lugar (Vale 5 mil Golds).



- Fale com a mulher na segunda casa da esquerda, atravesse a caverna e vá à área florida da floresta e fale com o garoto que está andando em círculos. Volte à cidade de Auria e fale com a mãe do garoto. Volte à floresta e fale com as fadas. Volte à casa da mãe (Vale 20 mil Golds).



Compre a G-Bar e vá para Bleak. Para isso, saia de Auria, vá para a direita e atravesse a caverna sem tentar abrir as portas. Na casa principal da cidade fale com o chefe dos ladrões e troque a G-bar pelo Icicle para andar no deserto.

As Cidades do Deserto, a Cripta e a Cidade que se move



Ao chegar em Arad, recupere as energias e, na tenda vermelha, fale com o chefe da cidade. Ele vai pedir que você destrua um verme das areias. Faça isso e ganhe o Fift, que mostra a ponte secreta para entrar na Cripta (Kript). Para enfrentar o bicho, vá ao canto superior direito da cidade, ao anoitecer, e destrua o monstro. Use a transformação do Dragão de Gelo, com Ryu e ATK-UP de Nina, nela e em Bo. Depois tome cuidado com a energia dos lutadores e use apenas magias ou itens para recuperá-las.



Depois de vencer o monstro, pegue o Fife, saia da cidade e vá para a frente da Kript, fique sobre o bloco e pressione B. Surge uma ponte. Entre na cripta. Desça e cuidado com as armadilhas. Todos os tesouros têm armadilhas, mas vale a pena pegá-los. No último andar, enfrente o chefe Eyespy. Faça assim: transforme Ryu em um dragão de fogo e use a magia Fry de Bo. Com Nina, encha a energia do grupo e, algumas vezes, ataque. O ataque fica mais eficaz se você usar o ATK-UP nela. Nessa sala há um bumerangue na pedra. Pegue-o mais tarde. Siga em frente até uma sala cheia de baús. Abrindo o azul a sala se enche de água. Karn sai de um buraco, desativa o dispositivo da água e tudo volta ao normal. Pegue todos os itens e desça. Karn aceita ajudar você mas antes ajude-o a encontrar um livro nas catacumbas. Coloque Karn à frente do grupo, desça até o último subsolo e procure pelo livro nos sarcófagos. Ao encontrá-lo saia e volte para Arad.

Itens Especiais



Ao lado de Karn, explore Winlan novamente. Pegue os itens antes inacessíveis. Para viajar às cidades já visitadas e chegar mais rápido, use a magia Warp de Nina que. Sempre que encontrar uma cidade, ela estará disponível no menu da magia. Desça ao segundo andar e, com Karn à frente, pegue os itens. Vá para Camlon, que foi reconstruída e tem itens novos. Mas eles não estão à venda. Entre nas casas e pegue-os nos móveis. Vá agora para Água, siga abrindo as portas, pegue um baú e encontre alguns itens. Vá para a caverna de Bleak e pegue os baús que estavam em áreas trancadas.

A Torre da Escuridão (Darkness Tower)



Após atravessar a caverna, vá à cidade dos ladrões e recupere as energias. Vá à Torre que fica próxima à saída da caverna. Fale com o velho. Ele o desafia a subir até o último andar e enfrentar o fantasma. Faça isso e ganhe o tesouro.
Suba a torre e ganhe ouro e experiência. O lugar é um labirinto, então preste atenção às escadas que subiu e desceu.



No altar, enfrente o mestre Cloud. Vença-o transformando Ryu em um dragão de gelo. Com Bo use a magia Fry ou Frost. Use a magia ATK-UP de Nina em Karn e nela mesma. Com os dois, você pode usar itens de ataque. Vença Cloud e ganhe uma chave. Desça tudo e fale com o velho da entrada. Ele lhe dará o espelho.

De volta à Cidade do Ouro e à Filha de Ross



Com o espelho, volte a Auria e vá à casa de Ross. Desça no cofre com Karn à frente e fale com a filha dele. Suba as escadas e fale com Ross. O espírito de sua mulher aparece e fala da chave. Desça novamente, fale com a garota, pegue os itens e siga para o porto. Enfrente os soldados que bloqueiam a passagem. Depois de derrotá-los o capitão aparece seguido de um homem-peixe. Dê-lhe a G.Bar que encontramos na caverna de Bleak e pegue a GnPwder. Volte à caverna, ao norte da cidade, e siga pelo caminho da esquerda. Use o GnPwder para destruir as pedras que bloqueiam o caminho e saia em outra região.

O Campo Inimigo

Depois de sair da caverna, desça até encontrar um edifício. Enfrente dois soldados. Siga adiante, encontre um barco, vasculhe tudo e enfrente o mestre Squid. Vença-o com a magia ATK-UP de Nina em todos e bata muito nele. Desça pela escada, pegue os itens e volte para Auria.



Dirija-se ao cais e fale com o capitão. Antes de partir, Gobi se junta ao grupo. O navio é atacado. Lute contra os soldados e depois contra o irmão de Squid, Octo. Transforme Ryu em dragão de gelo e use a magia ATK-UP de Nina em Bo e Karn. Fique atento às energias de todos. Após a batalha, todos aparecem em uma ilha e Gobi diz que precisa de itens para chegar à Prima, que fica no fundo do mar. No diálogo a seguir, pressione Yes nas duas respostas e controle Gobi.

A Cidade do Fundo do Mar

Chegar à Prima, a cidade submarina, não é fácil porque Gobi é fraco. Ele morre mas aparece dentro da cidade. Compre equipamentos para Gobi e fale com o chefe do Guild para comprar itens para que todos respirem embaixo d'água. Só que o chefe não tem e diz para ir à cidade de Gant pegar Goods, para que ele lhe dê os itens. Saia da cidade e desça em direção ao sul. Saia numa praia e vá para a cidade de Prima. Explore o lugar e pegue todos os itens. Fale com Guild Master e pegue os Goods. Volte à Prima e entregue os Goods ao chefe do Guild de lá. Pegue os itens e siga o chefe até uma sala com um fantasma e um homem deitado. Gobi diz ao chefe que há pessoas capazes de salvar o homem, mas ele cobra dez mil pelo serviço. Diga não duas vezes e cobre seis mil. Saia da cidade e volte à ilha onde deixou os outros. Retorne com todos para enfrentar o fantasma. Após a batalha, Ox junta-se ao grupo. Antes de continuar, vamos achar itens especiais.



Itens Especiais 2

Ox quebra pedras e paredes, então vamos revisitar alguns lugares. Volte para Agua e com a nova habilidade de Ox pegue os itens. Vá para Gant. Suba até o Guilt Guide empurre a estante, entre, quebre as pedras e fale com o velho, com Karn à frente do grupo e aprenda a primeira magia de transmutação.





Com esta magia, Karn funde-se com Bo e Gobi e transforma-se em um poderoso guerreiro. Vá para Auria, entre na caverna que dá acesso para Bleak e pegue os itens que estão atrás da parede. Vá ao deserto em Arad e entre na cripta. Desça até encontrar o B.Rang. Agora volte à cidade de Prima.

O Forte e a Floresta de Nabal

Saia de Prima e vá à praia da esquerda. Siga pelo sul até encontrar um forte, coloque Ox à frente do grupo para quebrar as pedras e estourar as paredes.
No final do labirinto enfrente um sapo. Transforme Ryu em dragão de trovão, use a magia para aumentar o ataque e recuperar a energia dos seus amigos.



Após liberar os amigos de Ox, saia do forte e depois da conversa volte à cidade de Gant. Suba as escadas da cidade até chegar à última casa e o ferreiro vai arrumar o B.Rang quebrado. Você já pode equipá-lo.

Saia da cidade, vá à praia que dá acesso à Prima e siga para a direita. Não entre na água. Você encontrará uma tenda com um velho. Ele diz como pegar um ovo. Volte ao forte e siga para o norte, em direção à floresta. Pegue o ovo que está no centro da tela. Você será atacado por um pássaro. Vença-o, pegue o ovo e saia andando lentamente para os pássaros o seguirem até o castelo. Entre no castelo. Na parte de baixo, enfrente três soldados que se transformam em monstros de geléia. Transforme Ryu em dragão e use Karn também transformado. Com Nina, use a magia ATK-UP em Ox e Karn. O difícil aqui é derrotar o monstro que surge na transformação dos soldados.



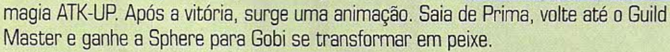
A Feiticeira e o Vulcão Submerso



Vença o monstro e salve os reféns. Um navio zarpa do cais. Na cidade de Prima, fale com o velho no segundo andar da casa e pegue uma estátua. Vá ao deserto perto da cidade de Arad e entre na cidade que se move. Fale com os fantasmas e siga pelo subterrâneo até chegar ao templo. Suba as escadas e enfrente os três fantasmas. Fale com a feiticeira, pegue um ovo e coloque-o no vulcão.



Volte à cidade de Prima e, depois de recuperar a energia, suba para o norte e entre na caverna que leva ao vulcão. Suba até chegar a um precipício e lance o ovo. Você será transportado para Wisdon. Bleu a feiticeira que tem corpo de cobra, entra no grupo.
Saia da cidade e vá para o Norte. Enfrente o mestre Pincher, que é fraco contra a magia de raio. Transforme Ryu em dragão e use Bleu para lançar magias Fry, com Ox e Karn transformado, ataque. Se quiser ou precisar, troque Ox por Nina para recuperar energia ou usar a magia ATK-UP. Após a vitória, surge uma animação. Saia de Prima, volte até o Guild Master e ganhe a Sphere para Gobi se transformar em peixe.



Tunlan e Gust e a Espada do Dragão

Transforme-se em peixe e atravesse o precipício no oceano. Procure uma praia que dá acesso à cidade de Tunlan. A primeira vez que entrar na cidade não vai falar com ninguém. Vá ao castelo e pegue o caminho da direita. Ao chegar à sala com as estátuas de gárgulas, tente pegar o baú da esquerda. Nesta sala, pegue a Rod5 embaixo da caixa da direita e depois empurre a da esquerda para sair da sala. Agora que temos a Rod5 vá para Romero.
Coloque Bo como líder e vá para a esquerda. Contorne a torre de Karma e encontre um poço. Equipe a Rod5 em Ryu e tente pegar o DragonSD. Volte para Prima e saia pela praia à esquerda da cidade. Atravesse o forte e, ao sair dele, pegue o caminho da esquerda. Contorne as montanhas até encontrar o templo do dragão. Ryu precisa lutar com Bain.





Se seu nível de experiência estiver perto de 28, transforme-se em dragão de trovão e ataque. Cuidado para não ficar sem energia. Depois de ganhar o novo poder do dragão, vá para a cidade de Gust.
Gust fica ao norte de Tunlan. Use a magia Warp e vá lá. Entre no oceano e siga para o norte. Ao sair na praia vá para a direita e encontre a cidade de Gust. Entre na casa que tem um caixote e empurre o baú para acessar o subterrâneo da casa. Há alguns baús que precisam ser organizados para que você fale com o velho no quarto. Ao entrar, coloque Karn não-transformado e fale com o senhor. Ganhe mais uma magia de transformação. Saia da sala e entre novamente na cidade, atravesse e saia pelo norte.



O Laboratório

Após sair da cidade, siga para o norte e entre no laboratório. O inimigo ataca toda vez que você tenta pegar um baú ou entrar em algum lugar. No segundo andar, Cort reduz você ao tamanho de um rato. Entre no buraco, converse com os ratos e siga até o final da toca para destruir as baratas. Pegue uma poção de cura e continue subindo.



No andar de cima, pegue as plataformas e lute com um Goblim. É fácil vencer RugaX. Transforme Ryu em Bltdgn, dragão de raio, e use magias de gelo com Bleu. Use a magia ATK-UP de Nina em Karn transformando-o em Ox. Após vencer a batalha, o monstro volta a ser humano e Bleu precisa de um óleo para curá-lo. Antes de ir à caverna dos sapos, entre na pequena caverna na vila e enfrente o mestre G.Fly. Para vencer a mosca use os melhores ataques e pegue a G.Fly.



Vá à caverna dos sapos. Para isso, volte à água e desça para o canto direito com Gobi transformado em peixe, e passe sobre as pedras. Saia na praia e entre na caverna. Dê ao sapo a G.Fly e pegue o óleo. Retorne à Gust.
Volte ao caminho do laboratório e destrua a flor de Cort. Volte à cidade, entre na casa e fale com Nicholie. Ele está transformado em monstro. Lute e ele volta ao normal. Vá à casa do velho e fale com ele duas vezes para ganhar a flauta. Volte ao caminho do laboratório e vá à ponte. Ao entrar nela, Cort transforma-se num sapo espinhoso. Enfrente-o. Use os ataques mais fortes e destrua-o. Vá à cidade de Gramor, do outro lado da ponte.



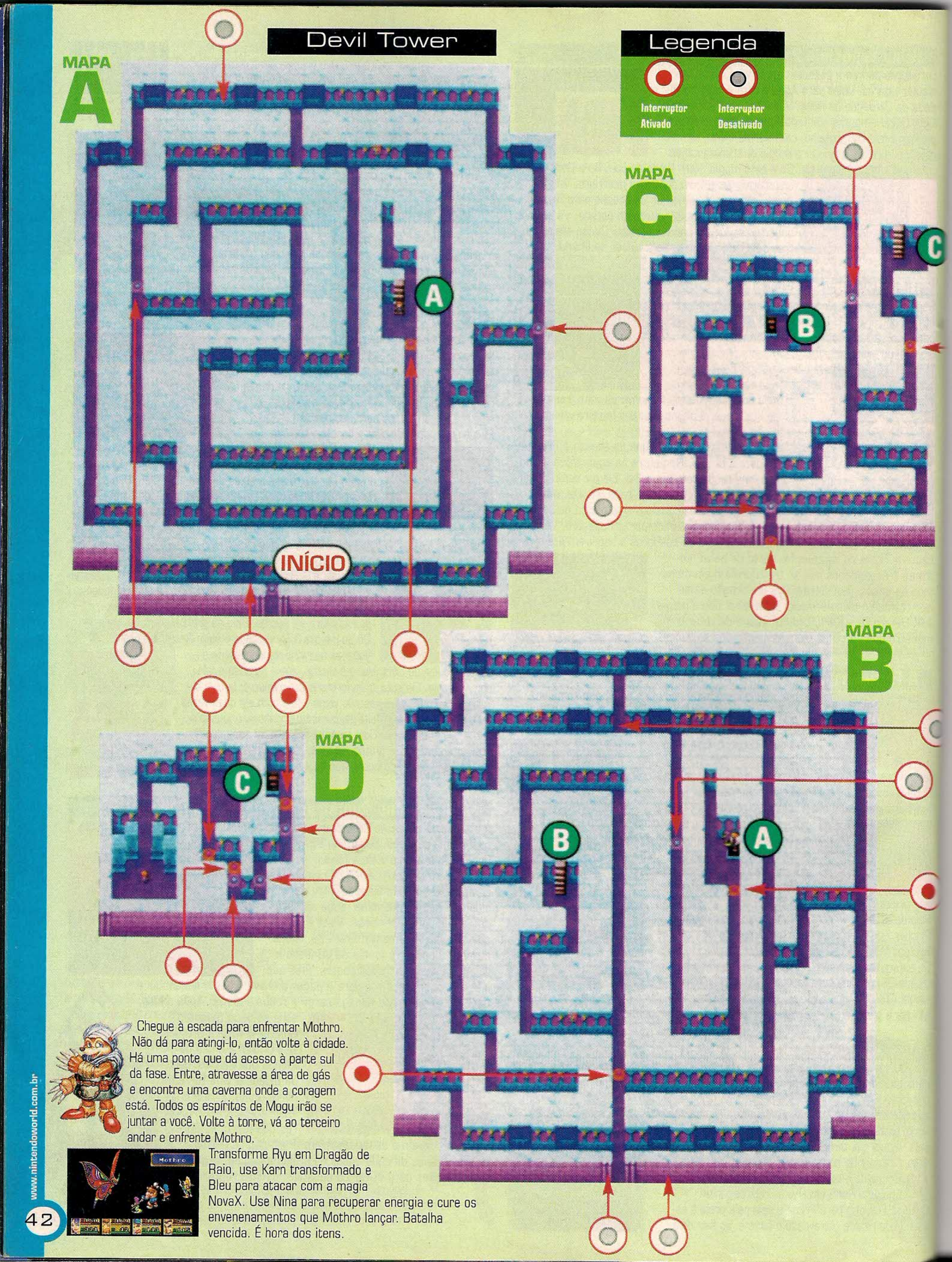
A Cidade das Toupeiras e Mundo dos Sonhos

A entrada da cidade de Gramor é um buraco no meio de um deserto. Entre e fale com a irmã de Mogu. Seu irmão é prisioneiro no mundo dos sonhos. Pegue a Crowl com a velha e volte à Tunlan.
Com o item Maestro, você se comunica com as pessoas da cidade. Entre na cidade e fale com a velha. Suba as escadas e fale com a princesa. Volte e fale com a velha novamente. Entre na cidade durante a noite, vá à sala da princesa e veja as marcas em suas costas. Elas são o segredo para abrir o cofre e pegar a chave. Faça a seqüência e Cerl, outra poderosa inimiga surge e rouba a chave. Após a luta, abra os baús, pegue o Bolster e volte à Gramor. Use o item e entre no mundo dos sonhos. Saia da cidade e vá à torre ao norte. Essa torre é um labirinto com interruptores que fazem as paredes aparecerem e desaparecerem. Para não se perder, siga os mapas de cada andar na próxima página, seguindo as instruções para ativar ou desativar os interruptores.









Chegue à escada para enfrentar Mothro. Não dá para atingi-lo, então volte à cidade. Há uma ponte que dá acesso à parte sul da fase. Entre, atravesse a área de gás e encontre uma caverna onde a coragem está. Todos os espíritos de Mogu irão se juntar a você. Volte à torre, vá ao terceiro andar e enfrente Mothro.

Transforme Ryu em Dragão de Raio, use Karn transformado e Bleu para atacar com a magia NovaX. Use Nina para recuperar energia e cure os envenenamentos que Mothro lançar. Batalha vencida. É hora dos itens.

Itens Especiais 3



No mundo normal pode-se usar as técnicas de cavar de Mogu e encontrar itens novos e valiosos. Em Camlon, saia da cidade, vá para o norte e encontre uma marca no chão. Cave sobre a marca com Mogu e entre na sala. Coloque Karn à frente e fale com o senhor. Ganhe mais a transformação Doof.





Em Tantar, saia da cidade e vá ao lugar em que estava o robô gigante. Cave sobre a marca, entre na sala, pegue os itens e vá para Bleak. Na segunda casa, transforme Karn em Doof e empurre os móveis pesados. Em uma das entradas está o ClearCL e na outra você ganha Puka, mais uma transformação de Karn. Ela abre os símbolos de dragão espalhados pelo mundo. O primeiro fica próximo a Auria. Saia da cidade, vá para o norte, abra a caverna e pegue o item Dark Bracelet. Vá à cidade de Gust, saia dela e vá para a praia. Lá, mova outro selo. Entre e pegue o Love Bracelet. Vá para Gramor. Ao sul da cidade há umas árvores estranhas. Cave ao pé delas e pegue o item Root.

Cidade de Spring e a Torre de Spyre

Antes de ir à Spring, passe por Prima e compre equipamento para Mogu. Volte a Gramor e entre na caverna ao sul da cidade. Do outro lado da caverna, à sua esquerda, está a cidade congelada de Spring. Compre armas e itens e siga para o sul para entrar na Torre de Spyre. Para entrar, cave com Mogu na marca à frente da torre. Chegue ao topo. Lá, Mote o envia ao Mundo dos Sonhos. Ao sair da cidade, suba para o norte e entre na caverna que dá acesso ao castelo de Mote. A primeira parte é fácil. Complica mesmo nas passagens de vidro. Aqui há placas no chão que invertem a tela. Na parte de dentro do castelo há passagens com blocos amarelos e roxos que tiram energia. Chegue à sala do trono e enfrente Mote. Não use magias contra ele, apenas ataques físicos. Use a magia ATK-UP para tirar mais energia enquanto ele estiver disforme. Quando ele estiver refeito, ataque com magias. Após vencê-lo, volte ao mundo normal e saia da Torre de Spyre. Volte à Spring e use a Rod5 no lago para pegar a armadura do Dragão. Entre na caverna que fica atrás da cachoeira e vá para Carmen.



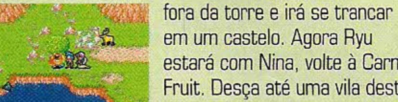


A Cidade Paralisada e a Torre do Tempo



Carmen está totalmente paralisada. Fale com a única pessoa que se move, vá para a torre no lado oposto da cidade. No caminho da torre, abra uma caverna com o símbolo do dragão e pegue o item. Continue o caminho da torre e, mais ao norte, cave sobre a marca para pegar uma arma para Bo. Os inimigos são fáceis mas você tem de decorar os caminhos. No topo da torre, você e seus amigos serão lançados para fora dela. Comandando Ryu, volte à cidade de Carmen e reencontre todos. Depois de Alan ir para a torre, siga-o e chegue ao último andar novamente. Prepare-se para enfrentar Cerl que se transforma em um monstro bem feio. Transforme Ryu em dragão e Karn em Puka e use a magia Meteor X de Bleu para detoná-la. Antes da luta acabar ele vai jogá-lo para fora da torre e irá se trancar em um castelo. Agora Ryu estará com Nina, volte à Carmen. Alan diz que Cerl gosta de Fruit. Desça até uma vila destruída com uma grande árvore ao lado, dê um soco com Ox nela e pegue a maçã. Vá ao castelo e encontre Cerl. Ela se lembrará de seu amigo Alan e vai lhe entregar a chave. Outro general dos Dark Dragons aparece e destrói tudo. Volte à torre do tempo e use a chave, Nina será separada de vocês e todos serão enviados para Tunlan. Entre e veja Nina, que está com amnésia. Saia da cidade, dê umas porradas com Ox nas árvores, do lado de fora da cidade, e volte à Carmen. Fale com o doutor para fazer o Tonic e curar Nina. Se você seguiu o detonado só estará faltando o P.Fish. Os outros ingredientes são W.Ant, o C.Nut e Root, que fica na raiz das árvores próximas de Gramor. Antes de sair da cidade vá ao canto direito e fale com o mago. Depois pegue o Pass na água.









Para pegar o peixe, vá ao local onde era o castelo de Cerl e continue subindo para o norte. Encontre uma ponte quebrada e pesque com Ryu. Após pegar todos os itens, volte à Carmen e pegue o Tonic. Volte a Tunlan e pegue Nina novamente. Agora ela tem o dom de voar. Vamos pegar itens especiais.

Itens Especiais 4



Vá ao sul da cidade de Arad, onde Ryu pode pescar o capacete do Dragão. Vá para Gramor e voe para a direita. No meio das montanhas há um poço. Ryu pode pescar o escudo do Dragão. Voe para Gust. Ao norte da cidade há um castelo no meio de um lago. Entre nesse castelo, equipe Ryu com todos os itens do Dragão e enfrente o espírito para ganhar uma transformação de Dragão. Para enfrentar Avion, transforme Ryu em Bolt Dragon e tome cuidado com sua energia. Use todos os itens para aumentar a eficiência de seus ataques.





Depois de vencer o inimigo, vá para Romero e, à direita da cidade há uma ilha com a marca do dragão. Use Mogu para cavar e pegar os itens. Voe para a caverna onde pegamos a água, do lado esquerdo de Romero. Equipe todos os itens do Dragão em Ryu e prepare-se para ganhar a transformação de Agni. Voe para o norte de Romero e encontre uma ilha com uma torre enterrada. Aqui, ganhe dinheiro e experiência. Encontre o Tri-rang atrás da torre. Vá para o sul de Scande, abaixo da ponte quebrada onde estava o P.Fish. Aqui há uma marca no chão onde Mogu pode cavar e pegar itens.



Scande o Forte dos Dragões Negros



Na cidade dos Dragões Negros só entra quem tem passe. Se não tiver pegue-o em Carmen. Entre na cidade e fale com todos, menos com os soldados. Verifique se o elevador está quebrado e saia da cidade. Vá para Spring. Entre na casa que tem um homem deitado. Fale com ele e pegue uma peça quebrada. Vá para Gant e conserte-a. Volte à Scande e suba pelo elevador. Antes de enfrentar Zog, o homem que lhe deu o Pass fala sobre a arma que destrói qualquer dragão. Vá à Tunlan e pegue o D.Hrt. Com a arma, volte ao forte, suba os elevadores e encontre Zog, o líder dos Dragões Negros. Não use o D.Hrt nele. Transforme Ryu em Rudra, Karn em Puka e use as magias CometX de Bleu. Nina fica com a retaguarda e recupera a energia de todos. Após vencê-lo, você aparecerá em uma sala fechada e Sara, irmã de Ryu, surge e pega todas as chaves. Jade aparece e os dois fogem para Agua, siga as toupeiras e saia do forte.



Agua e o Dragão da Luz



Vá ao Templo Voador e suba até o último andar. Entre no templo do dragão, siga Sara e entre junto com Jade no teletransporte. Vá até ao topo e enfrente Sara. Use agora o D.Hrt em Zog, mas Ryu é um membro da família dos dragões e o item também vai afetá-lo. Quando Sara for atingida, todos ficam com apenas um ponto de energia e qualquer ataque pode destruir qualquer um. Depois de vencer Sara, desça a escada e siga pela plataforma. Beba a água para recuperar sua energia e magia e siga para subir e entrar no labirinto. Ache a escada para subir, use a plataforma voadora e vá ao lugar onde Jade está invocando a deusa Tyr. Ele dispara uma poderosa magia e você é mandado para Drogen, sua cidade natal.





Itens Especiais 5

Saia da cidade e vá para uma pequena ilha ao norte de Auria. Fale com a velha que coleciona armas. Fale com o colecionador que mora perto de Gant. Pegue a lista e leve para a velha. Pegue o item com ela e leve para o velho. Receba uma carta, leve para velha e volte para pegar a I.Claw com o velho. Vá para a cidade das toupeiras e fale com o chefe da cidade. Mogu aprenderá a usar o item e poderemos entrar no Obelisk.





O Obelisco e o Desafio Final

Mogu pode usar o poder do I.Claw agora. Assim podemos perfurar as pedras do obelisk e entrar na fortaleza. O obelisco é um labirinto de plataformas voadoras. Encontre o caminho para chegar ao Primeiro mestre do local, Goda. Ele é forte, mas seus ataques não são muito eficazes. Ataque-o com Ryu transformado em Rudra, Karn em Puka e lance magias NovaX com Bleu. Nina pode usar o ATK-UP nela mesma e quando necessário recuperar a energia dos outros. Entre no buraco e desça a escada para mais um labirinto. Pegue qualquer uma das plataformas, todas levam ao mesmo lugar. Siga pelas escadas até encontrar uma escada para descer. Desça e pegue a plataforma. Você voltará ao local onde há quatro plataformas, desça a escada e suba pelo corredor para encontrar Jade. Enfrente-o com a mesma tática aplicada contra Goda. Ele tem muita energia e demora para morrer.



Chega a vez de Tyr. Antes de seguir adiante, vá ao lado do trono e pegue a espada. Pegue o StarHR atrás do pilar. Desça pelo elevador que está à frente do trono. Pegue a plataforma voadora e fale com a garota. Ela vai recuperar sua energia. Fale com ela novamente e coloque não. Começa a luta. Aqui pode-se tomar duas decisões e assistir a dois finais diferentes. Veja como:

•**1° Final (Ruim)** – Após lutar com a garota, você sairá da luta. Coloque sim e ela luta com você novamente. Não transforme Ryu em Agni e lute até o fim. Use todos os itens para recarregar energia e magia, Bleu vai precisar. Você pode usar Ryu transformado em Rudra e Karn em Puka, com Bleu use a magia BoltX. Com Nina recupere a energia e dê alguns ataques. O final é meia-boca.

•**2° Final (Bom)** – É mais trabalhoso. Depois de ter lutado com a garota, diga sim e transforme Ryu em Agni. Para transformar-se nesse dragão, Karn não pode estar usando nenhuma fusão. Ao se transformar, Tyr ficará irada e você sairá mais uma vez da luta. Volte e lute contra o monstro. Se quiser use a transformação de Agni, é mais fácil de vencê-la. Depois é só curtir uma bela animação final.

E essa foi mais uma aventura fantástica em que a **Nintendo World** fez questão de acompanhá-lo. O mundo da fantasia ainda tem muito outros mistérios para serem desvendados, vem aí **Breath of Fire II.** Você não pode perder essa continuação.

Uma porrada de
Reviews
Está chegando nas próximas págin

EIGHTEEN WHEELER





Curso de graduação para caminhoneiros arrojados

por Ronny Marinoto







A profissão do momento é ser caminhoneiro e garantir que todas as entregas cheguem ao destino, de maneira rápida e segura. Segura? Bem, para se fazer uma omelete tem que se quebrar alguns ovos e para se chegar rápido em algum lugar, nem sempre se faz isso sem se correr o risco de um acidente no percurso. Eigtheen Wheeler é um simulador de transporte de carga por vias terrestres. Você será contratado para entregar uma encomenda e será pago pelo trabalho caso complete o serviço no tempo determinado. Até aí tudo bem, só que os desafios são casca grossa e, tirando o fato de que todas as entregas são para ontem, você ainda disputará o espaço nas estradas com carros de passeio, com outros caminhoneiros e com um rival de serviços de transporte. Um trabalho para macho!

O melhor motorista será contratado

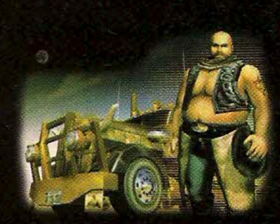
Sua área de atuação nas entregas é o território norte-americano dos Estados Unidos e o trajeto vai de leste a oeste. Jogando no modo Arcade (que é o principal) você passará por quatro desafios, que estão definidos pela seguinte ligação entre as cidades: de Nova York à Key West, de St. Petersburg à Dallas, de Dallas à Las Vegas e de Las Vegas ao destino final, a cidade de San Francisco. Você pode escolher entre quatro motoristas diferentes e cada um deles possui seu próprio caminhão. Os veículos diferenciam-se em três características básicas: velocidade (speed), puxada (torque) e resistência (toughness). As regras para o jogo são simples, o jogador escolhe um tipo de carga e vai para o asfalto para completar as várias etapas até alcançar o destino final. Os Check Points estão localizados em pontos estratégicos do percurso e você deve alcançá-los, antes que o tempo se esgote, para poder prosseguir com o trabalho. Na estrada além do tráfego normal, você vai topar com alguns veículos marcados com uma sinalização verde luminosa. Esses carros são os chamados bônus e podem lhe render um tempinho extra, para isso é só atropelar o coitado. Para cada um dos percursos, o motorista poderá escolher entre seguir pela via principal ou pegar um atalho. Os atalhos são bem visíveis e até possuem placas que indicam sua posição. Apesar de diminuírem a distância da prova, nem sempre são trechos asfaltados e de baixo tráfego, muito pelo contrário, normalmente são estradas de terra, vias em obras e repletas de obstáculos ou caminhos perigosos, como uma pista que beira uma montanha e sofre deslizamentos de rochas.
O caminhoneiro que disputa os prêmios das entregas com você, chamado de rival, tem um veículo bem equipado e de bom rendimento nas estradas e isso só irá dificultar as coisas. Ele costuma usar de muita agressividade nas ultrapassagens e você precisa tomar cuidado para não danificar a carga transportada, pois isso se refletirá diretamente em prejuízo na sua folha de pagamento. Chegar na frente é importante, somente assim você participará das provas de bônus que acontecem entre uma entrega e outra. São provas que requisitam muita habilidade ao volante para completar um curto caminho e estacionar o bruto em uma vaga apertadíssima. Com o sucesso na prova o motorista ganha itens para equipar seu caminhão e melhorar o desempenho no asfalto.
Mediante todas essas adversidades, você precisa se destacar nas tarefas e cumprir à risca todos os prazos estipulados pelo contratante. Só existe uma vaga e o melhor motorista será contratado.

História de caminhoneiro

Cada um tem a sua história e características que os tornam especiais. Você fica sabendo agora, um pouco mais sobre as poderosas máquinas e quem são os arrojados motoristas de **Eighteen Wheeler**.



Asphalt Cowboy
Texas Hawk é o condutor do Asphalt Cowboy (Vaqueiro do Asfalto), o caminhão vermelho com chamas incandescentes no capô. O cara se amarra na vida no campo e adora uma boa festa de peão. Seu veículo é leve, possui boa puxada e velocidade média/alta. Ideal para iniciantes eufóricos e empolgados.



Long Horn
Mad Bull é um típico sujeito durão, com cara de mau, tatuado e defensor do estilo rústico americano. O seu caminhão, apelidado de Long Horn (Grande Chifre), é o mais pesado de todos, possui o maior nível em puxada e resistência. Ele demora um pouco para ganhar velocidade, mas quando embala numa descida...sai da frente! Perfeito para qualquer tipo de jogador.



Stream Line
Moonlight é um cara que sabe levar a vida, viaja de cidade em cidade a bordo do Stream Line (Maciozão) e freqüenta as mais agitadas discotecas por onde passa. Seu veículo possui a melhor parafernália de som e é um dos mais rápidos do jogo, só não possui muita resistência para subidas e retomadas. Indicado para profissionais.



Highway Cat
Wild Rose é a única mulher habilitada para dirigir um caminhão com mais de 40 toneladas. Ela faz o estilo vaqueira moderna, adora falar com os companheiros de estrada pelo rádio de seu caminhão, o Highway Cat (Gata da Estrada), mas não dá moleza para espertinhos. Seu veículo é leve, rápido e tem resistência boa. É fácil de dirigir e combina com a dona.

Nippon Maru

Este pode ser chamado de motorista japonês perdido no mundo. Nippon Maru será habilitado depois que o jogador completar o jogo com todos os quatro personagens regulares. O japonês tem um caminhão cheio de luzes e mais parece uma árvore de Natal ambulante de tanto pisca-pisca. Com este veículo disponível, duas novas cargas também aparecem e não poderia ser diferente: carrocerias muito iluminadas e coloridas.











Carga Pesada

Cada umas das cargas possui peso e valores diferentes. As mais leves valem menos, porém, seu veículo fica mais veloz e ágil. Cargas mais pesadas rendem um lucro maior, mas você perde em agilidade, velocidade e retomadas. Por isso não seja ganancioso, monte uma estratégia vencedora para cada pista.

Se você tivesse um caminhão o que faria?

Eighteen Wheeler oferece várias maneiras de se divertir dentro da boléia de um caminhão. Vai desde o modo para um jogador até as disputas pelos melhores recordes e a briga para saber quem chega primeiro na corrida pela vaga de motorista profissional. Veja como isso acontece em cada um dos modos de jogo.



Parking - Parada Obrigatória

Se você é daqueles que fica irritado quando tem um baita caminhão manobrando na rua e por vários minutos impede a sua passagem, tente a sorte neste modo de jogo. O lance é guiar o caminhão por ruas estreitas, cheias de obstáculos e depois estacionar na vaga indicada. Você terá pouco tempo para isso e para cada obstáculo derrubado, serão descontados alguns segundos no tempo e se o relógio zerar você não passa no teste de baliza. Tem até uma prova para testar as habilidades do motorista com a marcha a ré.







Score Attack

O jogador escolhe uma das quatro pistas diferentes para o desafio e precisa completar três voltas no tempo limite. É possível escolher a carga que será levada e o objetivo é terminar a prova com o maior valor possível em caixa. Se você bate o caminhão ou arranha a carga, perderá dinheiro, mas em compensação estarão trafegando na pista muitos carros bônus que valem grana quando são destruídos. Este modo é para um jogador e o recorde fica salvo no memory card – nunca se esqueça de selecionar a opção Save no menu Options.





Versus

Com certeza o mais divertido de todos. Neste modo você mostra o que aprendeu sobre a arte de dirigir os brutos com mais de 40 toneladas. A tela divide-se na horizontal e o motorista tem a visão de dentro da cabine do caminhão – dá até para notar os objetos se movendo no painel. Os jogadores escolhem veículo e carga para competir. Vencerá o motorista que completar o percurso e tiver somado o maior valor em grana. Por isso a escolha da carga é muito importante. Sugerimos levar as mais pesadas, pois elas valem muito mais dinheiro e mesmo que você faça umas barbeiragens, ainda poderá ser o vencedor. Neste modo continuam na pista os carros bônus que valem dinheiro, você pode acertá-los várias vezes e conseguir até 800 dólares por um só veículo atropelado.









Equipamentos extras

Jogando no modo Arcade as fases de bônus renderão alguns equipamentos extras para a sua máquina, veja no quadro quais são os prêmios:

Horn Power Up: esta buzina faz com que os motoristas de carros menores abram caminho para sua passagem na estrada.

Max Speed Up: aumenta o limite de velocidade final do caminhão.

Engine Power Up: aumenta a força do veículo, principalmente nas ladeiras.

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,0** / Som **6,8** / Jogabilidade **6,9** / Diversão **7,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Sega / AM2** / Publisher: **Acclaim**

NOTA FINAL 6,8

NBA STREET

Basquete sem regras, mas com muito profissionalismo!

por Augusto Olivani

Jogos de basquete não são feitos somente para aqueles que gostam do esporte. Muitos pensam que não, mas esses são aqueles que nunca se deram ao trabalho de sentar e passar um tempo se divertindo, pegando as manhas do game, pra depois se esbaldar na diversão. De todos já produzidos até hoje, o mais notório, e também o mais divertido é, sem dúvida alguma, o NBA Jam, por conta da Midway e lançado, em 1994, para o Super Nintendo. Eram apenas dois astros em cada time, pulando tão alto que dava a impressão que iam sumir da tela, quebrando tabelas e fazendo jogadas incendiárias. Diversão? Nas alturas!

Agora, imaginem se misturassem os dois estilos: jogos de basquete convencionais e NBA Jam. Ou seja, sem os jogadores cabeçudos, mas com malabarismos alucinantes de deixar qualquer um com a boca aberta. Um certo realismo no que diz respeito aos gráficos, só que a jogabilidade é completamente demente. Não há regras, mas até que o jogo parece menos viajante. Isso tudo é NBA Street, jogaço para o GameCube.

Pintou esporte campeão na jogada

NBA Street é daqueles jogos completamente viciantes. Se você sentar só para ver como é o jogo, aviso: prepare-se, porque você não vai levantar tão cedo do sofá. Não há como não começar o jogo e parar sem querer avançar nas chaves, nem que seja um pouquinho, roubar jogadores dos outros times, melhorar aquele que você mesmo criou e dar uma lavada no próximo time adversário, derrubando os atletas com cotoveladas e quebrando a tabela com pontes-aéreas incríveis. Deu para imaginar como é o jogo? Então pode esquecer dessa primeira impressão, porque NBA Street é ainda melhor. Quer saber o porquê?

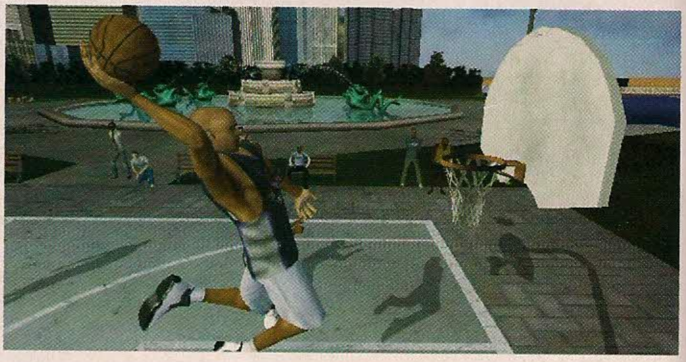
•Primeiro: os gráficos são sensacionais, apesar dos jogadores não serem facilmente reconhecidos à longa distância, quando se fala de rosto, pois são um pouco estilizados, zombando um pouco da expressão de cada jogador. Os cenários são perfeitos, respeitando a luz de cada ambiente, seja no meio de uma praça, num beco ou no meio do deserto. Todas as quadras são extremamente bem pensadas, com detalhes mínimos que fazem toda a diferença (como o tipo de tabela, os grafites, o piso, a grade em volta...).

•Segundo: a jogabilidade e a movimentação são de tirar o fôlego. O jogo é dinâmico, os controles têm resposta rápida e são até fáceis de manejar (tirando os comandos para enterradas especiais, que chega ao nível de ter que se apertar os três botões superiores do controle, até o Z!). Dá para fazer umas jogadas de efeito sem complicação, dar tocos, roubar bolas e infiltrações, arremessar, tudo, tudo sem precisar de muita experiência. Os replays são cheios de tomadas rápidas, bem no estilo da TV mesmo – cinematografia impressionante. E todos os movimentos são naturais, sem nenhum atropelo, sem afobação e sem aqueles defeitos comuns.

•Por último, mas não por fim (bom, é o fim sim porque não tem mais espaço pra ficar falando bem do jogo), a diversão é total. É um jogo legal, que não cansa, deixa o jogador empolgado a continuar para melhorar suas performances e ganhar mais habilidade. O fator "replay" é alto, porque além do famoso Vinte-e-um Street (com apenas três jogadores em quadra), há uma pontuação paralela conforme você executa jogadas mais elaboradas, rouba bolas, dá tocos, faz assistências e pontes-aéreas. Sem contar os "movimentos especiais", permitidos quando você enche a barra de energia. Algo que avalia a partida como forma de espetáculo circense.

Enfim, NBA Street é diversão e adrenalina em estado puro. Dá para jogar entre quatro amigos e cada um criar seus próprios jogadores. Incomparável!





AVALIAÇÃO

Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

Gráficos **8,6** / Som **8,2** / Jogabilidade **8,9** / Diversão **8,8** / Replay **8,7**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EA Sports** / Publisher: **EA Sports**

NOTA FINAL 8,7

STAR WARS JEDI POWER BATTLES

Os três mosqueteiros Jedis contra as tropas do Império!

por **Cleiton Campos**

Jedi Power Battles foi lançado originalmente para PlayStation, e pouca gente esperava um resultado satisfatório em sua conversão para o Game Boy Advance. Mas, no final, a obra tornou-se um jogão.

Não decepciona nem os fãs de **Star Wars**, nem os de games de plataforma. São três poderosos "mosqueteiros" Jedis disponíveis para o jogo: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn e Mace Windu.

O legal é que as particularidades de cada um são respeitadas. Todos conservam suas próprias coreografias de combate, inclusive quando se usa a Força para golpes especiais e pulos duplos. Darth Maul também pode ser escolhido. Mas o vilão, quase tão legal quanto Darth Vader, fica bloqueado até que se complete o jogo uma vez.

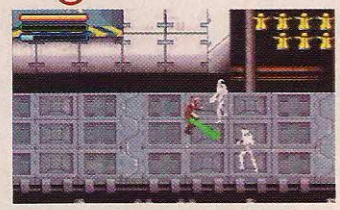
Cronologicamente, **Battles** alinha-se com o **Episódio I**. Como um Jedi, você foi incumbido de resolver um problema de extrema importância para os interesses da República. A Federação corrupta está impedindo o trânsito de naves vindas de Naboo e você foi enviado para intermediar as negociações. Mas tudo não passa de uma emboscada do Império. Assim que você põe os pés na nave da Federação, uma horda de Droids surge para atacá-lo. Aliás, não faltarão alvos para o seu sabre de luz. O sabre também vai servir para rebater os tiros. É uma tática das mais úteis, já que você vai cruzar com dezenas de caçadores mercenários bem armados e toda escória do universo **SW**. Eles estão à espreita em todos os lugares, dos pântanos de Naboo à Tatooine. De Coruscant, capital da galáxia, às esquinas de Theed, cidade de Naboo onde fica o palácio da princesa Amidala.

A maior dificuldade é não cair nos buracos. É um tanto difícil correr pelas pontes estreitas, principalmente se o próprio Darth Maul está no seu calcanhar!

O único ponto fraco é a ausência de Continues. O game já não é nenhuma moleza, e se você perde aquela última vidinha quando está próximo do fim da fase, não tem remédio, terá que recomeçar do zero! Cruel... Não esqueça de anotar as Passwords.

E depois de muita encrenca, o jogo termina seguindo a cartilha dos finais **SW**, com a batalha final entre um grande herói e um grande vilão. No mais, é só lembrar daquele velho bordão: "Use a força...". Ⓝ





AVALIAÇÃO



Graficos **7,5** / Som **7,7** / Jogabilidade **6,5** / Diversão **7,0** / Replay **6,8**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **não (Password)**
Desenvolvimento: **LucasArts** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL
7,0

Os maiores guerreiros do universo!

Qui-Gon Jinn

Nos pântanos de Naboo, Qui-Gon Jinn teve o azar de salvar a vida de um Gungan desastrado chamado Jar Jar Binks. Pra ajudar, o mala resolveu acompanhar o Jedi. Qui-Gon descobriu uma grande concentração de força em Anakin Skywalker, um jovem escravo de Tatooine. O Conselho Jedi recusou o menino, notando suas fraquezas que, mais tarde, o levariam ao lado negro da força. Infelizmente, numa batalha com Darth Maul, Qui-Gonn morrerá.

Obi-Wan Kenobi

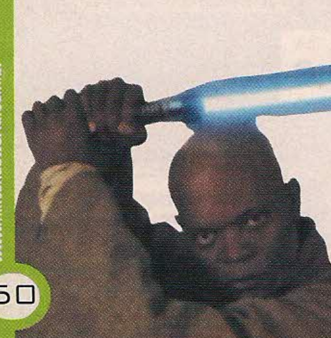
Obi-Wan é um dos Cavaleiros Jedi mais importantes. Em **Episódio I** ele ainda era um aprendiz de Qui-Gon Jinn. Seu mestre decobriu um Jedi em potencial no menino escravo Anakin Skywalker. Depois que perde seu mentor, Obi-Wan consegue convencer o Conselho Jedi a treinar Anakin. Mais tarde reconhece que seu aprendiz Anakin tem uma grave inclinação para o lado negro da Força. Anos depois, já nos eventos do **Episódio IV**, Obi-Wan vive em Tatooine, sob a identidade de Ben. E lá, ele descobrirá Luke Skywalker, o Jedi que vencerá Darth Vader!

Mace Windu

No Conselho Jedi, a palavra de Mace Windu tem a mesma importância que a de Yoda. O poderoso Jedi gasta seu tempo no templo da ordem em Coruscant. Windu é um especialista em filosofia Jedi e história.

Darth Maul

Nascido no Planeta Iridonia, Darth Maul é a arma-secreta do lado negro da Força. Um aprendiz leal de Darth Sidious. Seu visual é assustador, e sua técnica de combate com um sabre duplo deixou todo mundo boquiaberto. O cara não teve, porém, o destaque merecido em **Episódio I**. Ele é o personagem secreto do game, que poderá ser controlado depois que o jogo for terminado uma vez.



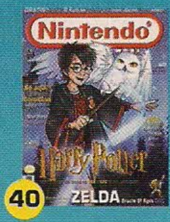


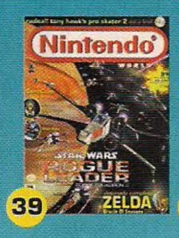
PERDEU ALGUM NÚMERO?

Não vacile, complete já sua coleção!

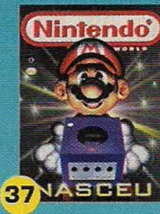






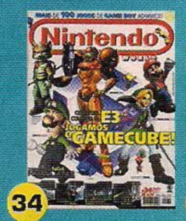




















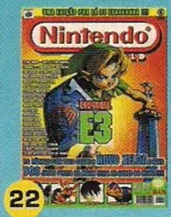


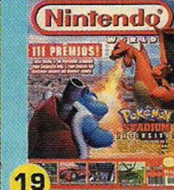
















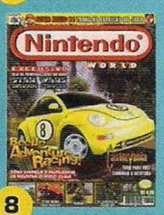


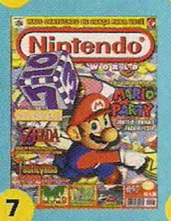




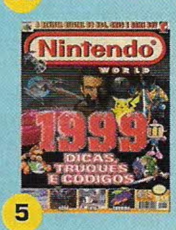
















EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90

REVISTA **Nintendo®** WORLD

ENTRE NO JOGO PARA GANHAR!

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) - C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda. Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Maracaí,185 - Aclimação.



FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Um jogo de skate para ficar na história!

por **Augusto Olivani**

A franquia Tony Hawk é certamente uma das mais bem-sucedidas da história, e também uma das mais divertidas. Quem já se prestou a passar um tempo com o jogo acabou ficando viciado, além de ficar falando para os amigos que é um jogo animal e que todo mundo, uma vez na vida, deveria se arriscar nas manobras. A Activision confiou a tarefa de desenvolvimento do jogo à Vicarious Vision, que já havia feito um ótimo trabalho com a primeira versão (THPS 2 para GBA) e sabe como ninguém buscar os melhores resultados em gráficos 2D. Com Tony Hawk's Pro Skater 2, o trabalho já foi muito bem feito: fases com vários objetivos a cumprir, lugares e mais lugares para se fazer manobras, uma jogabilidade assombrosa e gráficos bem adaptados. Mas ainda faltavam algumas opções e outros detalhes: por exemplo, você não podia montar seu próprio personagem e muitas vezes ficava perdido em como completar todos os objetivos, já que não havia indicação do que era para fazer. Questões que foram resolvidas de maneira competente para a seqüência THPS3.

A ordem é radicalizar sem medo de ser feliz!

Tony Hawk's Pro Skater 3, recentemente lançado para o nosso querido Game Boy Advance, já conquistou outras plataformas de jogo, inclusive o GameCube. O resultado: tudo aquilo que THPS2 já tinha, com todas as modificações que precisava, ou seja, o jogo ficou nos trinques, animal mesmo. Não há muito do que reclamar. Esse novo Tony Hawk vai, simplesmente, consumir algumas dezenas de pilhas, vai calejar seus dedos, vai fazer você ficar incomunicável de tão concentrado e também vai fazer você passar algumas horas sentado na privada jogando e matando o tempo (uma das ótimas utilidades do GBA). Prepare-se para entrar em contato com um dos jogos mais instigantes de todos os tempos e melhor, num formato que você pode levar para todo lugar.

Logo de cara, já dá para perceber que o jogo mudou. O menu coloca Tony Hawk na calçada, e aí você escolhe se quer começar a carreira, entrar na loja, treinar um pouco – aquelas opções de sempre. Mas é uma evolução, comparando com o menu do jogo anterior, que era uma rodinha de skate com as opções escritas.

Mas o bicho pega na hora que você sai pra arrepiar por aí nas diversas pistas. Primeiro, se você vai iniciar a carreira, antes de começar as manobras, consegue ver todos os objetivos da fase, para ter noção de tudo que tem que fazer e onde encontrá-los. Ótimo. E quando monta no skate pra radicalizar um pouco, é só alegria: as pistas são maiores e estão excepcionalmente melhor projetadas, tanto nas possibilidades de manobras como nos gráficos, perfeitos. Além das manobras usuais dos skatistas, existem truques extras. Os objetos são interativos. Ah, os cenários também têm segredos, e sofrem alterações conforme você os descobre.

Tudo em THPS3 está animal. Não há do que reclamar. É possível escolher 13 skatistas diferentes, pode-se criar um personagem próprio, há suporte para jogo entre quatro pessoas, a transposição do jogo em 3D para o 2D foi super – não há nenhuma perda de jogabilidade nem de emoção. Pode-se passar várias e várias e várias horas com o GBA na mão só para conseguir aquele objetivo mais difícil ou tentar bater o recorde de pontos, tudo sem reclamar, porque o jogo é altamente divertido e empolgante. Você se sente dentro do jogo, e quando começa não quer mais parar. Até aquele novo visor que mostra a estabilidade do skatista fazendo um grind mudou, deixando tudo no controle do jogador.

Ou seja, se você jogou THPS2 (e é bom ter jogado), não há porque hesitar em jogar a terceira edição. Tudo é melhor. E corra logo: cada minuto que você perde pensando é um a menos de diversão com o GBA e THPS3 na mão. Ⓝ

AVALIAÇÃO Gráficos **9,4** / Som **8,8** / Jogabilidade **9,2** / Diversão **9,8** / Replay **9,5**

Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

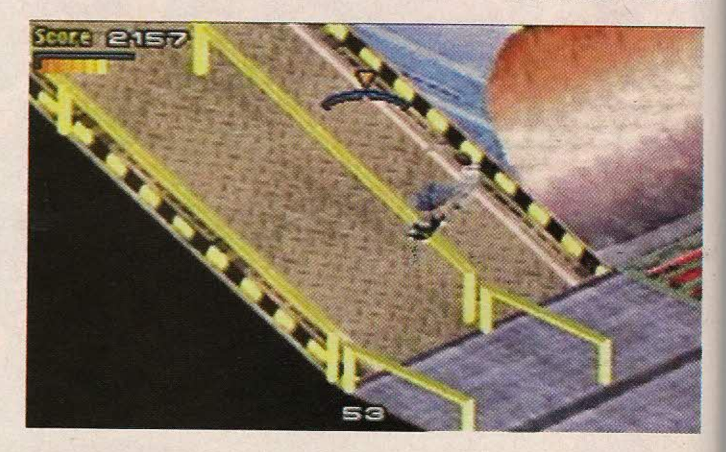
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **esporte**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Vicarious Vision** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 9,4







Crash Bandicoot: The Huge Adventure

Mais uma mascote para o time da Nintendo

por Eduardo Trivella

Primeiro foi o dragão Spyro, depois foi o porco-esp... quer dizer, o ouriço Sonic. Agora é a vez do marsupial Crash estrelar em um videogame Nintendo. Crash foi criado pela softhouse Naughty Dog e estrelou diversos jogos para PlayStation, quando ambas as empresas tinham um contrato de exclusividade em vigor. Esse contrato expirou e agora, graças a Universal Interactive, que detém os direitos autorais do bichinho, Crash pode dar seus pulinhos em outros consoles. O primeiro a tê-lo como inquilino é o Game Boy Advance, que ganhou uma aventura muito gostosa de jogar e que não fica devendo nada aos antigos jogos da série.

Vários estilos

O Dr. Neo Cortex está se desculpando pela milésima vez com Uka Uka por ter falhado em seus planos de dominação do planeta Terra. O grande problema dele é um marsupial que insiste em aparecer e colocar tudo por água abaixo. Então, num rasgo de genialidade, o doutorzinho resolve cortar o mal pela raiz: usando sua máquina minimizadora, o demente reduz a Terra ao tamanho de uma laranja!











Agora, nada pode deter os planos malignos de Cortex e Uka Uka! Bem, nada, a não ser que Crash encontre os cristais que fornecem energia à maquina colocando um ponto final nas tramóias desta duplinha. Pelo menos até o próximo jogo...

A empresa encarregada do desenvolvimento de **The Huge Adventure** foi a Vicarious Visions, que já havia trabalhado em **Spider Man** e **Tony Hawk's Pro Skater 2** e **3**, também para GBA. Ela não abandonou o design tradicional das aventuras de Crash. O game mistura fases de progressão lateral com outras de progressão horizontal. Nos avanços laterais, nenhuma novidade: o mesmo esquema de muitos outros jogos de plataforma, com fases em que o herói pula por cima de várias caixas, pendura-se em canos para passar por cima de inimigos e mergulha nas profundezas dos oceanos para caçar uns tubarões. Agora, nos avanços horizontais, o GBA ainda não viu nada parecido! Crash sai correndo como se fosse pular para fora da tela, num esquema que simula muito bem um efeito 3D.

A maior novidade, porém, ficou por conta de umas fases em que Crash voa com uns foguetes pregados nas costas dando tiros nos inimigos que vão se aproximando usando efeitos Mode 7 (um tipo de zoom para 2D). Parece bastante com um antigo arcade da Sega chamado **Space Harrier**.

A velha fórmula

A aventura de Crash no portátil da Nintendo não é um game inovador, mas todas as características conhecidas dos jogos de plataforma foram incorporadas ao game de uma maneira satisfatória e divertida. São quatro mundos com cinco fases cada um e um chefe no final.

Crash conta com seus ataques padrão: o giro, o pulo na cabeça, o "carrinho" e a "barrigada", sendo que alguns movimentos são recebidos depois de se derrotar um chefe.

Um lance que prejudica um pouco a curtição do game é que ele dá muitas chances ao jogador. Dá pra encontrar vidas e mais vidas espalhadas pelas fases e as fases de bônus também concedem mais um monte delas. Isso por um lado facilita a vida de quem quer chegar ao fim do game, mas para ver tudo o que ele tem a oferecer, vai ser preciso entrar muitas vezes em cada fase para pegar tudo quanto é item. Na maioria dos games, isso é meio sacal, mas aqui até que é prazeroso, ainda mais porque este é um dos games mais bonitos do GBA.

Então, se você é um fã de jogos de plataforma com mascotes, e quer um game bonito e que demore muito para esgotar o fator replay, **Crash Bandicoot** é a sua escolha! Ⓝ

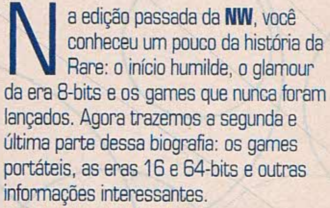
Conheça a saga da mais forte parceira da Nintendo Parte 2

por Fabio Santana



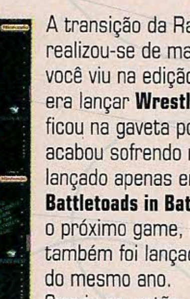
Orchid, de Killer Instinct 2, dá um trato em sua caranga

Na edição passada da **NW**, você conheceu um pouco da história da Rare: o início humilde, o glamour da era 8-bits e os games que nunca foram lançados. Agora trazemos a segunda e última parte dessa biografia: os games portáteis, as eras 16 e 64-bits e outras informações interessantes.



A festa da Rare! Conker (tomando um chopinho, é claro), James Bond em traje de gala (quando ele não está?), os (quase) inseparáveis Banjo e Kazooie, e Joanna Dark num raro momento de descontração

Era 16-bits: a revolução



Os games de Battletoads marcaram o início da Rare no Super NES

A transição da Rare para o Super NES realizou-se de maneira bem lenta. Como você viu na edição passada, a idéia inicial era lançar **Wrestlerage**, mas o projeto ficou na gaveta por um bom tempo e acabou sofrendo modificações, sendo lançado apenas em junho de 1993 como **Battletoads in Battlemaniacs**. Além desse, o próximo game, **Battletoads Double Dragon**, também foi lançado pela Tradewest, no final do mesmo ano.

Seguiu-se, então, um período de silêncio no qual a Rare planejava fazer algo revolucionário – sua principal característica. A empresa investiu em estações gráficas da Silicon Graphics e batalhou muito para desenvolver uma tecnologia que pudesse gerar gráficos de altíssima qualidade para o Super NES. Nessa época, Genyo Takeda, o famoso engenheiro da Nintendo, foi à Inglaterra para visitar os estúdios da Rare. Os irmãos Stamper então lhe exibiram sua nova criação: o demo de um game de boxe criado em poderosas workstations, convertidas para o 16-bits com a tecnologia que eles batizaram de ACM (Advanced Computer Modeling). Takeda ficou impressionado, voltou para o Japão, comunicou a novidade a Hiroshi Yamauchi que, prontamente, contatou os irmãos Stamper e propôs que desenvolvessem um game de alguma franquia Nintendo. Os fundadores da Rare optaram por Donkey Kong, um herói que estava longe do público há muito tempo. Em novembro de 1994, após um ano de árduo trabalho, **Donkey Kong Country** foi lançado para o Super NES e impressionou o mundo, revolucionou o mercado de games, sendo o 16-bits mais vendido de todos os tempos e virou a mesa na disputa contra a Sega, que estava se dando bem com sua mascote, o superveloz Sonic. Tamanho foi o sucesso de **DKC** que, em 1995, a Nintendo comprou 25% das ações da Rare, transformou-a em subsidiária e garantiu exclusividade na distribuição de seus jogos (nada mais de Tradewest, Acclaim, LJN ou mesmo games para outros sistemas). No mesmo ano, o Super NES recebeu mais duas pérolas da Rare: a excelente conversão do arcade **Killer Instinct** e a continuação **Donkey Kong Country 2**. O ciclo 16-bits da empresa encerrou-se, em 1996, com **Ken Griffey Jr's Winning Run** e **Donkey Kong Country 3**.



A galera de DKC comemora o sucesso jogando Nintendo 64

SUPER NES

NOME	PUBLISHER	LANÇAMENTO
Battletoads in Battlemaniacs	Tradewest	1993
Battletoads Double Dragon	Tradewest	1993
Donkey Kong Country	Nintendo	1994
Killer Instinct	Nintendo	1995
Donkey Kong Country 2	Nintendo	1995
Ken Griffey Jr.'s Winning Run	Nintendo	1996
Donkey Kong Country 3	Nintendo	1996

Joanna: bela e fatal

Portáteis: as tendências do momento



Até 1994, a produção de games da Rare para o Game Boy foi como uma extensão dos jogos já lançados para o NES. Apenas conversões ou novas versões lançadas pelas mesmas produtoras. Depois de se tornar uma second party da Big N, em 1995, a Rare encontrou uma maneira de adaptar a tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling) ao console portátil. Dessa empreitada nasceram três aventuras paralelas aos games **Donkey Kong Country** para Super NES e a versão **Killer Instinct** para Game Boy. Tudo isso entre 1995 e 1997.

Paralelamente à era 64-bits, a Rare adaptou algumas franquias do Nintendo 64 para Game Boy Color, além de produzir uma conversão fiel do primeiro **Donkey Kong Country** (os três **Donkey Kong Lands** lançados anteriormente, como dito, foram aventuras paralelas).

Para **gastar fichas**

Versátil, a empresa ainda revolucionou o mundo dos arcades

Não é novidade dizer que a Rare se aventurou no ramo de arcades, mas curiosamente, suas investidas não foram apenas aquelas que conhecemos. Em 1992, desenvolveu **X The Ball**, um game de futebol inovador que utilizou gráficos incríveis para a época. Esse arcade foi o único lançado pela própria Rare.
A próxima experiência veio com **Super Battletoads**, o arcade dos sapos guerreiros para três jogadores – lançado, em 1994, pela Electronic Arts.
Utilizando uma placa, protótipo do então Ultra 64, e a tecnologia das estações Silicon Graphics, a Rare desenvolveu o arcade **Killer Instinct** – lançado pela Midway. O novo jogo de luta entrou na competição contra **Street Fighter** e **Mortal Kombat** e conquistou uma boa parcela de fãs. Sua continuação, **Killer Instinct 2**, também lançado pela Midway, em 1996, mostrou evolução e agradou no mesmo nível.


X The Ball



Super Battletoads


Killer Instinct



Killer Instinct 2

NINTENDO 64

NOME	PUBLISHER	LANÇAMENTO
Killer Instinct Gold	Nintendo	1996
Blast Corps	Nintendo	1997
Goldeneye 007	Nintendo	1997
Diddy Kong Racing	Rare	1997
Banjo-Kazooie	Nintendo	1998
Jet Force Gemini	Rare	1999
Donkey Kong 64	Nintendo	1999
Perfect Dark	Rare	2000
Mickey's Speedway USA	Nintendo	2000
Banjo-Tooie	Nintendo	2000
Conker's Bad Fur Day	Rare	2001

Banjo e Kazooie às voltas com a incansável Gruntilda

Goldeneye 007

Perfect Dark

Conker's Bad Fur Day

Donkey Kong 64

Banjo-Tooie

Era 64-bits: a ascensão

A passagem para a próxima geração, representada pelo Nintendo 64, não foi tão lenta quanto à última mudança. No final de 1996, pouco mais de um mês após o lançamento americano do novo console, a Nintendo lançava a nova arma da Rare: **Killer Instinct Gold**, uma versão turbinada do arcade **Killer Instinct 2**. No início do ano seguinte veio **Blast Corps**, um game com um conceito totalmente original que abusava da potência do 64-bits da Nintendo. Contudo, o primeiro grande sucesso da empresa nessa nova geração, veio somente no terceiro projeto: **Goldeneye 007**, lançado em junho de 1997. A qualidade absoluta do título, as inovações e a diversão para até quatro jogadores simultâneos, garantiram a comercialização de mais de 5 milhões de cópias e difundiu o gênero "tiro em primeira pessoa" dos computadores para os consoles domésticos.
A partir de **Diddy Kong Racing**, no final de 1997, a Rare passou a lançar, independentemente, alguns de seus games (confira as listas para Game Boy e Nintendo 64), mas sem romper o contrato de exclusividade com a Nintendo. Em 1998 nasceu a franquia **Banjo-Kazooie**, que elevou o nível gráfico do Nintendo 64 e mereceu uma continuação, **Banjo-Tooie**, lançado em 2000. Os sucessos de 1999 foram: **Jet Force Gemini** (aventura espacial) e a nova versão do clássico **Donkey Kong 64**. Em 2000, veio o sucessor do game de James Bond, **Perfect Dark**, superando-o em praticamente todos os aspectos; e também o divertido **Mickey's Speedway USA**. Em 2001, a Rare fechou o ciclo de 64-bits com o escrachado **Conker's Bad Fur Day**. O último game da Rare para essa geração seria **Dinosaur Planet**, mas foi cancelado na metade desse mesmo ano.


Bond dando duro no Nintendo 64

Diddy Kong Racing


Blast Corps


Killer Instinct Gold

GAME BOY

NOME	PUBLISHER	LANÇAMENTO
Amazing Spider-Man (GB)	LJN	1990
Fortress of Fear (GB)	Acclaim	1990
Battletoads (GB)	Tradewest	1991
Beetlejuice (GB)	LJN	1991
Sneaky Snakes (GB)	Tradewest	1991
Super R.C. Pro-AM (GB)	Nintendo	1991
WWF Superstars (GB)	LJN	1991
Battletoads Double Dragon (GB)	Tradewest	1993
Battletoads in Ragnarok's World (GB)	Tradewest	1993
Monster Max (GB)	Titus	1994
Donkey Kong Land (GB)	Nintendo	1995
Killer Instinct (GB)	Nintendo	1995
Donkey Kong Land 2 (GB)	Nintendo	1996
Donkey Kong Land 3 (GB)	Nintendo	1997
Conker's Pocket Tales (GB&GBC)	Rare	1999
Mickey's Racing Adventure (GBC)	Nintendo	1999
Donkey Kong Country (GBC)	Nintendo	2000
Perfect Dark (GBC)	Rare	2000
Mickey's Speedway USA (GBC)	Nintendo	2001

O futuro **promete**

A nova geração de consoles da Nintendo é representada pelo GameCube e pelo Game Boy Advance. A Rare tem muitos planos para ambos e você já deve estar acompanhando as novidades aqui nas páginas da sua NW. Estamos loucos para jogar **Starfox Adventures**, **Kameo** e **Donkey Kong Racing** para Gamecube; **Donkey Kong Coconut Crackers**, **Diddy Kong Pilot**, **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** e **Sabre Wulf** para Game Boy Advance. E não tema pelo silêncio da Rare, essa estratégia já foi usada antes e pode representar grandes novidades para o futuro.


Conker: fofinho e fatal

TOP SECRET

Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos não será publicado nesta edição, mas volta na próxima. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!



Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2

Seleção de fases
No menu principal, selecione a opção Passcode e digite a senha !??QWTTJ. O robô R2D2 emitirá um som confirmando o truque. Entre novamente na opção Passcode e digite a senha CLASSIC e novamente R2D2 apitará. Concluindo o esquema você terá todas as fases disponíveis, com exceção dos estágios de bônus.

Direto para a fase Death Star Escape
No menu principal, selecione a opção Passcode e digite a senha PYST?OOO. R2D2 vai dar um sinal, entre novamente na tela de Passcode e digite a senha DUCKSHOT. Você abrirá a fase Death Star Escape.

Multiplicar o número de vidas
No menu principal, selecione a opção Passcode e digite a senha JPVI?IJC. R2D2 emitirá um som, volte para a sala de Passcode e digite a segunda senha RSBFNRL. O número de vidas será multiplicado por dois.

Habilite a Millennium Falcon
Na opção Passcode, digite a senha MVPQIU?A. Em seguida, digite a segunda senha OH!BUDDY. Automaticamente, a nave Millennium Falcon ficará disponível na sua garagem.

Habilite a Naboo Starfighter
No menu principal, selecione a opção Passcode e digite a senha CDYXF!?Q. Logo em seguida, digite a segunda senha ASEPONE!. Corra para o hangar e encontre a Naboo Starfighter.

Destrave a TIE Fighter
No menu principal, selecione a opção Passcode e digite a senha ZT?!RGBA. Depois entre com a segunda senha DISPSBLE. A TIE Fighter será destravada para pilotagem.

Todos os equipamentos
Na opção Passcode, digite como primeira senha AYZB!RCL, e como segunda senha WRKFORIT. Automaticamente, sua nave terá todos os upgrades de armas.



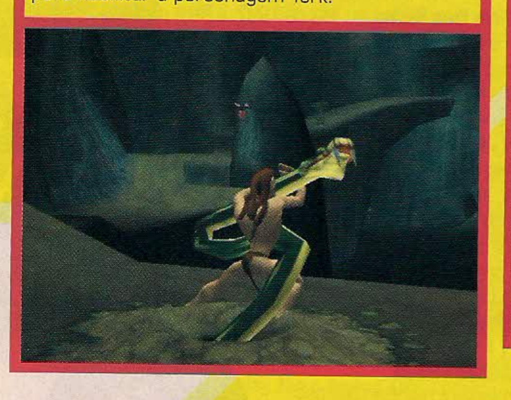


Tarzan: Untamed

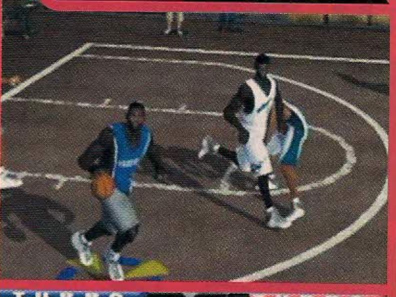
Jogar como Jane
Complete os desafios Terk do primeiro mundo para habilitar a personagem Jane.

Jogue como Porter
Complete os desafios Terk do segundo mundo para habilitar a personagem Porter.

Jogue como Terk
Complete os três desafios Terk do último estágio para habilitar a personagem Terk.



NBA Street





Novas equipes

Big
Consiga 10 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe Big, representante do jogo SSX Snowboarders.

3LW
Consiga 20 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe 3LW.

NYC Legends
Consiga 30 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe NYC Legends.

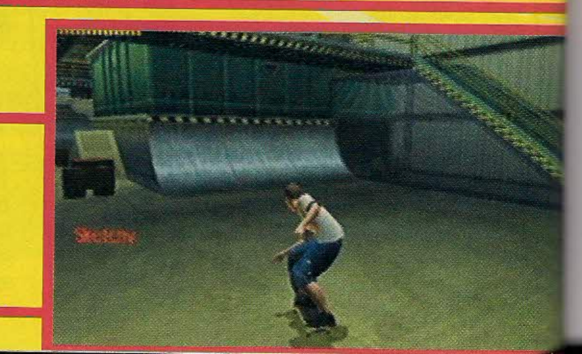
Street Legends
Vença o torneio City Circuit para habilitar os times Street Legends. Esta equipe é formada pelos seguintes jogadores: Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch e Michael Jordan.

NBA Superstars
Vença o time NBA jogando no City Challenge para habilitar este mesma equipe de superestrelas.

Tony Hawk's Pro Skater



Modo Cheat
Na tela de opções, selecione Cheats e entre com o código MARKEDCARDS. Um som confirmará o truque. Inicie um novo jogo no modo Career e aperte Start para surgir o menu de Pause. Selecione a opção Cheat e todos os segredos estarão habilitados.



ESPN International Winter Sports 2002



Roupa de urso
Ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a pele de urso.

Roupa de pingüim
Ganhe medalha de ouro em todas as provas femininas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar o traje de pingüim.

Roupa de robô
Ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas e femininas do modo Trial. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a armadura de lata.







18 Wheeler: American Pro Trucker



Novas áreas de manobra
Complete os quatro desafios de manobras para liberar uma quinta prova. Complete a área bônus para destravar o sexto desafio.





Dave Mirra Freestyle BMX 2



Passeio nos telhados
Durante o jogo segure L e pressione A, B, B, A, A, ↑, ↓.



Dark Arena



Passwords matadores
Antes de inserir as senhas a seguir, use a seguinte Password: PWORD.

Modo deus
Digite a Password S_X_N. Este código vai lhe oferecer energia infinita, todas as armas, todas as chaves, munição ilimitada, todos os mapas e seleção de fases. Atenção: o traço entre as letras significa que você deve dar um espaço entre elas.

Energia infinita
HLGNDSBR

Munição ilimitada
NDCRSDRT

Todas as armas
THRBLDNS

Todas as chaves
KNGHTSFR

Todos os mapas
LMSPLLNG



Pular fase
Entre com a Password NFTRWLLH. Vá para a tela do mapa e aperte Select para avançar a próxima fase.

Teste de som
Entre com a Password CRSDR. Siga para a tela de opções e selecione Sound FX.



Spyro: Season Of Ice



Todas as seqüências devem ser executadas na tela de título do jogo e no exato momento em que as palavras Press Start surgirem na tela.

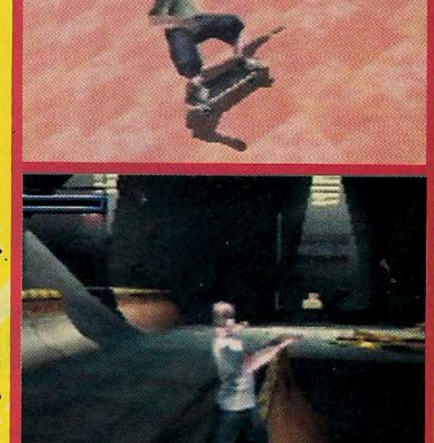
Seleção de fases
↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↑, ↓.
Abrir todos os portais
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓.
99 vidas
←, →, →, →, ↓, ↑, →, ↑, A.
Energia infinita no mundo Sparx
↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, A.
Armas ilimitadas no mundo Sparx
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓, A.
Armas especiais no mundo Sparx
→, ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, A. Em seguida, use um destes comandos durante o jogo:
Escudo: ↑ + Select
Bomba: → + Select
Tiro rápido: ← + Select
Bombas teleguiadas: ↓ + Select
Todas as chaves: L + Select



Tony Hawk's Pro Skater



Jogando no modo Career ou Single Session, pause o jogo e segure o botão L pressionado. Em seguida, execute uma das seqüências abaixo. Se fizer corretamente, a tela vai tremer confirmando que o truque funcionou.



Equilíbrio perfeito
C↑, C→, ←, C-→, →, ↑ e ↓.
Câmera lenta
↓ duas vezes, C↑, C→ e ←.
Todas as fitas
C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓, ↑.
Modo turbo
→, ↑, ↓ duas vezes, ↑ e ↓.
Manobras bem mais rápidas
C↑, ←, C↓ duas vezes, ↑, ↓ e →.
Jogue com Private Carrera
Comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick. Pause o jogo, segure L e pressione a seqüência C←, C↓, C→, C↓, ↑, →, ←. A tela não tremerá desta vez. Saia do jogo e retorne para a tela de seleção de personagens. Em vez do Officer Dick, aparecerá uma garota com todos os atributos elevados ao máximo: é a Private Carrera!
Ver as manobras especiais de todos os Skatistas
Use qualquer personagem para pegar ouro nas três competições. Depois, selecione a opção "Trick Tutorial" no menu para ver todos os especiais.
Pontos de manobras multiplicados por dez
↓, →, ↑, →, ↑, ← e C←.
Escolha de onde começar a bateria
C←, C→, C↓, ↑, ↓. No menu de Pause, selecione a opção Skip to Restart e escolha qualquer lugar da fase para iniciar as manobras.
Foto da namorada de Tony
C←, C↓, C→, C←, C↓, C→, C→.
A foto da gata aparece imediatamente na tela.

Spider-Man



O armário do Aranha
Homem-Aranha 2099
No game, pegue todos os gibis. Essa roupa garante o dobro de dano.
Venom
Termine o game em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe garante teia infinita.
Capitão Universo
Detone o game na dificuldade Hard (difícil) para ganhar a roupa. Ela lhe garante dano duplo, teia infinita e invencibilidade.
Aranha sem limites
Termine o game uma segunda vez em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe dá o poder de ficar invisível. É só pressionar C–direita, a qualquer momento.
Aranha Escarlate
Vença Rhino na terceira fase. Essa roupa não dá nenhuma habilidade.
Ben Reilly
Termine a fase 4 área 2. Vestindo essa roupa você terá apenas dois fluidos de teia.
Peter Parker
Descubra a sala secreta do personagem Kraven, no modo Item Hunt do Training Mode. Dê uma olhada na interrogação que aparece embaixo da porta 4. Numa das laterais da grade, você poderá descer atravessando a parede. Passe pela interrogação e ache o item com a roupa de Peter Parker.





X-Men Mutant Academy

Personagens secretos
Na tela-título, digite os códigos abaixo para habilitar dois novos personagens.

Phoenix
↓, →, ↓, ↑, ←, →, B e A

Apocalypse
→, ←, ↑, ↓,←, ↑, B e A



Pokémon Stadium

Mais danos
Ao usar um ataque, aperte e segure o botão A quando a descrição do golpe aparecer.



Ghost 'n Goblins



Passwords

Primeira Jornada

Level 2: L Coração K Coração Coração Coração B L
Level 3: Q Zero M Coração Coração Coração1 H
Level 4: P S 5 Coração 7 Coração B 4
Level 5: T J R Coração 7 Coração 2 Coração
Level 6: J J T Coração 7 Coração 7 L
Chefe Final: K D C Coração H Coração S H

Segunda Jornada

Level 1: G N Coração Coração K 0 0 H
Level 2: G N 1 Coração 5 0 8 J
Level 3: X 4 3 Coração 5 0 M R
Level 4: L S 5 Coração 9 1 1 4
Level 5: D N 7 Coração 9 3 Coração 7
Level 6: X N 9 Coração 9 3 3 3
Chefe Final: N 8 C Coração K 4 0 N




Peter Pan: Return To Neverland

Senhas
Fase/Password
Selva: RGCKYD
Praia: PGCMMD
Floresta: CNCGKG



Jeremy McGrath's Supercross World

Turbo infinito
Na tela do menu principal, faça a seqüência ↓, ↓, ↓, L, R, Z. Se fizer corretamente, o botão do lado esquerdo da tela piscará rapidamente uma vez. Durante a corrida, você poderá disparar quantos turbos quiser.

Gravidade lunar
Na tela de menu principal, faça a seqüência ←, →, ↑, ↓, B, B, B. Se fizer corretamente, o botão do lado esquerdo da tela piscará uma vez. Durante a corrida, as motos sofrerão o efeito da falta de gravidade e os pilotos vão voar pelas rampas.

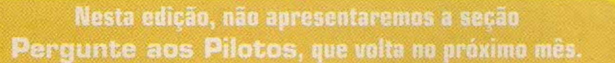
Habilitar todas as motos
Complete o jogo no modo Career na dificuldade Hardcore. Em seguida, confira todas as motos na sua garagem.




E.T.: The Extra-Terrestrial



Passords de outro planeta
Fase/Password
02. ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L
03. ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B
04. A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓
05. L, R, R, L, A, ↑, B, ←
06. L, ←, R, →, A, A, B, A
07. B, R, B, L, A, ↑, B, ↑
08. ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
09. →, B, B, ←, ↑, R, R, L
10. ←, ←, A, L, →, →, B, R



PERFECT DARK™

Joanna Dark foi a primeira personagem feminina a estrelar um game de ação em primeira-pessoa, o **Perfect Dark** para Nintendo 64. Ela chegou em uma época em que a rainha dos games era Lara Croft, uma menina moça que apelava muito para a libido masculina com seus minúsculos shortinhos e maiúsculos air-bags. Joanna sempre foi mais discreta e mais vestida, mas nem por isso menos sensual. Empunhando todo o tipo de armas, mas nunca esquecendo o batom e o rímel, Miss Dark graduou-se com louvor no Instituto Carrington, uma espécie de escola de agentes secretos. Seu desempenho foi tão perfeito que ela ganhou o codinome "Perfect Dark". Depois da semi-seqüência de GoldenEye, Joanna ainda estrelou um game em terceira-pessoa no GBC e agora se prepara para retornar em um novo trabalho da Rare para GameCube, o Perfect Dark Zero, que ainda não tem data nem nome definitivo.

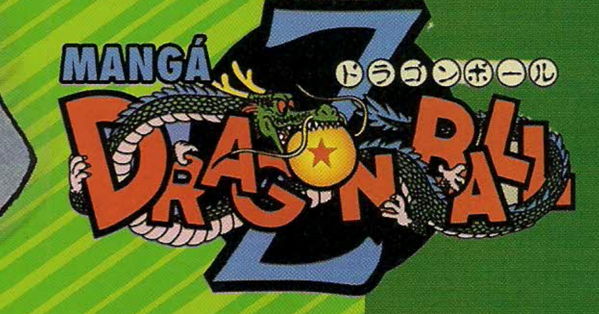
Jogos Nintendo de que participou:

Perfect Dark	Nintendo 64	2000
Perfect Dark	Game Boy	2000
Perfect Dark Zero	GameCube	200?

Nome completo: Joanna Dark
Idade: 23 anos e 2 meses (nos videogames dificilmente se envelhece, ainda mais uma beldade como ela)
Cabelos: castanhos, curtos
Olhos: castanhos
Profissão: agente secreta e exterminadora de alienígenas
Ocupações anteriores: modelo e atriz de comerciais
Hobbies: lustrar suas armas e cuidar do corpinho malhando na academia do Instituto Carrington

agora o bicho vai pegar!







já nas bancas



www.heroi.com.br